PEŁNE WERSJE GIER PO POLSKU! POLSKIE INSTRUKCJE!

3CD eRacer PL Sheep PL

TYLKO 18,50 zł

Numer 01/2002 (69) Styczeń 2002 Cena 18 zł 50 gr w tym VAT 7%

INDEX: 334561 ISSN: 1426-2916



Aliens vs. Predator 2
Return to Castle Wolfenstein
Rally Trophy
Civilization 3

NAME: PREDATOR FILE#6925791
ORIGIN: Unknown
CAUSE OF DEATH: Massive blood loss due to decapitation. Acid burns noted on torso.

GORASUL: DZIEDZICTWO SMOKA

DOSKONAŁA GRA RPG NA 4 PŁYTACH CD ZA 29,99

Czytaj na następnej stronie

















www.cdaction.com.pl

CZEKASZ NA NAPRAWDĘ WIELKIE WYDARZENIE?

HEROES IV OF MIGHT AND MAGIC®

Tylko w Polsce gra
Heroes™ of Might & Magic® IV
będzie wydana w wyjątkowym, ekskluzywnym zestawie. W jego skład wejdą:

- **Heroes™ of Might & Magic® I** – w pudełku DVD w polskiej wersji językowej
- **Heroes™ of Might & Magic® II** – w pudełku DVD w polskiej wersji językowej
- **Heroes™ of Might & Magic® IV** – w pudełku DVD w polskiej wersji językowej

W sumie 3 fantastyczne gry w rewelacyjnie niskiej cenie 99,90 PLN!

Jesteś znudzony przeciętnymi grami komputerowymi? Od lat czekasz na coś naprawdę genialnego? Twoje marzenia, już wkrótce spełnią się! Przygotuj się na Heroes™ of Might & Magic® IV - kontynuację kultowej gry strategicznej! Zbuduj olbrzymie armie złożone z najstraszniejszych bestii. Zdobywaj nowe zamki i surowce niezbędne do ich rozwoju. Eksploruj najbardziej tajemnicze zakątki niesamowitej krainy Mocy i Magii. Wyrusz na poszukiwania skarbów i artefaktów. Naucz się najbardziej potężnych czarów z pięciu szkół magii. Przenieś się fantastyczny świat magii, niebezpiecznych przygód i przerażających besti



Rzuć swojego bohatera do bezpośredniej walki!



Poznaj sekrety sześciu całkowicie nowych typów miast.



Podziwiaj nową, niezwykle szczegółową grafikę!

W SPRZEDAŻY W MARCU 2002 ROKU!

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com.pl

Wersja polska i wyłączna dystrybucja w Polsce
CD PROJEKT
www.cdprojekt.com

3DO™

NEW WORLD COMPUTING®

WIĘCEJ INFORMACJI O GRZE:
http://heroes.cdprojekt.com



Srebrna Rewolucja CD-Action!

Zbyszek: I kto powiedział, że podróże w czasie nie będą nigdy możliwe? Właśnie trzymacie w rękach numer CD-Action, który przenosi graczy do 2002 roku! To będzie już drugi rok nowego tysiąclecia - XXI wiek w całej pełni. Tyle sobie po tym nowym wieku obiecywaliśmy, i oto na naszych oczach marzenia stają się rzeczywistością: jesteśmy świadkami narodzin nowych metod komunikacji (na przykład Ginger - supernowoczesny skuter dwukołowy), odkrywane są nowe planety krążące wokół odległych gwiazd, procesory w komputerach przyspieszyły do niewiarygodnych prędkości, chirurgia czyni cuda z ludzkimi słabościami, Małysz ciągle wygrywa zawody w skokach narciarskich, a polska reprezentacja w końcu zakwalifikowała się do mistrzostw świata w piłce nożnej. Tyle się dzieje i jest tak nowocześnie, że poczuliśmy się w redakcji mocno zmotywowani, żeby dać coś więcej z siebie, jakoś tak mocniej wejść w nowy rok... pomimo że bardzo dużo zmieniliśmy w ostatnich miesiącach.

Jako pierwsi wprowadziliśmy na stałe 2, a potem 3 płyty. Teraz znowu dajemy 2 pełne wersje gry, do tego obie po polsku. (A jedna z nich to dodatkowo prawie polska premiera!) Wyznaczyliśmy kierunki i zostawiliśmy ślady, po których naśladowcy mogą tylko dreptać. Ale nam to nie wystarcza. Nabraliśmy ochoty na prawdziwe zmiany. Pilnie obserwujcie CD-Action, bo będą się działy rzeczy naprawdę niezwykłe! I to już w najbliższych wydaniach czasopisma. Nadciąga nieubłaganie Srebrna Rewolucja CD-Action. I to dopiero będzie prawdziwe wejście czasopism komputerowych w Polsce w XXI wiek.

Ze srebrem kojarzymy się w sposób naturalny, bo przecież jesteśmy Srebrnymi Rekinami (Silver Shark), ale tym razem chodzi o coś zupełnie innego. Uderzenie Srebrnej Rewolucji nastąpi w kwietniowym numerze CDA, wcześniej jednak będą widoczne znaki wróżące rychłe zmiany. Zasrebrzy się i rozjaśni wszystko.

Co ma nastąpić, i tak niechybnie nastąpi, a przecież nie można zapominać o tym, co jest.

Jurek: A jest nieźle. Sami zobaczcie, co przygotowaliśmy w tym numerze. Takie tytuły jak Civilization 3, Return to Castle Wolfenstein czy Aliens vs Predator nawet nie wymagają komentarzy. To po prostu najwyższa półka - klasa sama w sobie. A przecież w numerze znajdziecie jeszcze parę innych tytułów, które wcale nie boją się porównań z gigantami. Ale cóż - gdy to piszemy, święta jeszcze przed nami, dystrybutorzy wyjmują asy z rękawa i rzucają je na stół wśród zachwyconych okrzyków gawiedzi. Tak naprawdę to moglibyśmy tego CDA zapełnić od pierwszej do ostatniej strony recenzjami - i jeszcze by coś zostało na otarcie łez. Tyle że CDA to nie tylko gry. Zatem - tak jak obiecaliśmy w 13/2001 - wracamy do normalności. Znajdziecie tutaj i kursy programowania, i multimedia, i rozmaite stałe działy tematyczne. Ale nie ukrywamy, że to cisza przed burzą. Przy czym nie musicie bać się tej burzy - powinniście raczej jej wyczekiwać. Może to nie jest najlepsze porównanie jak na zimowo-świąteczny czas... ale szykuje się taka letnia burza, która sprawi, że będzie się lżej oddychać, upał zelżeje, a w powietrzu unosić się będzie rześki zapach ozonu. Lecz na razie to jest wszystko, co można powiedzieć. Czasem to mowa jest złotem, a milczenie srebrem - czasem też lepsze srebro od złota. Sami zobaczycie...

A na razie zapraszamy do lektury CD-A.

Szczęśliwego Nowego Roku!

Zbigniew Bański *Jerzy Poprawa*



Szampan bezalkoholowy.

PS Następny numer ujrzycie 25.01.2002.



e-mail: cdaction@futurenetwork.com.pl
www.cdaction.com.pl,
www.futurenetwork.com.pl

Numer 69
Styczeń 2002

Redakcja

51-670 Wrocław, ul. Dembowskiego 57/61
centrala tel. (0 71) 3452145

Redaktor Naczelny Zbigniew Bański

Zast. Redaktora Naczelnego Jerzy Poprawa

Zespół Redakcyjny Maciej Jakubski, Maciej Lewczuk, Łukasz Nowak, Aleksander Olszewski, Marcin Serkies, Andrzej Sitek, Jacek Smoliński

Stali Współpracownicy Łukasz Bonczol, Paweł Omelko, Andrzej i Patryk Sawiccy, Przemysław Ostrowski, Sławek Błyskal, Krzysztof Mielnik, Paweł Musiałowski, Mariusz Turowski, Jan Jankowski, Maciek Kuc, Robert Hubacz, Wojtek Tarczyński, Jakub Kominiarczuk, Norbert Petrich

Redaktor Techniczny Jacek Sawicki

DTP Jacek Sawicki, Grzegorz Jaszczyszyn, Beata Haratym, Janusz Oziom, Jakub Siepkowski

Opracowanie językowe i korekta
Katarzyna Kondrat, Damian Bednarek

Wydawca

Silver Shark sp. z o.o.
53-602 Wrocław, ul. Tęczowa 25, tel./faks (0 71) 3412083
e-mail: pcformat@futurenetwork.com.pl

Prezes Witold Zagrodny

Dyrektor Wydawnictwa Zbigniew Bański

Biuro Obsługi Klienta
tel. (071) 34 120 83
tel. (071) 34 218 41
tel. (071) 34 203 16
wew. 101, 102, 116

Reklama Jacek Bzdun
tel. (071) 3412083, 3421841, 3420316 wew. 104
tel. komórkowy (0) 502 206383
e-mail: reklama@futurenetwork.com.pl

Reklama Kazimierz Serwin
tel. (071) 3452131, 3452138, 3452145 wew. 102
tel. komórkowy (0) 601 09 75 76
e-mail: kazimierz.serwin@futurenetwork.com.pl

Reklama Waldemar Poturniak
tel. komórkowy (0) 501 930 689
e-mail: waldemar.poturniak@futurenetwork.com.pl

Reklama Leszek Kun
tel. (071) 3452131, 3452138, 3452145 wew. 103
tel. komórkowy (0) 607 536 660
e-mail: leszek.kun@futurenetwork.com.pl

Public Relations, Promocja Joanna Korwin-Kijuć
tel. (071) 342 18 41 w.119
e-mail: pr@futurenetwork.com.pl

Druk Poligrafia S.A. Kielce

Silver Shark sp. z o.o.
jest częścią
The Future Network plc.

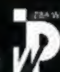
The Future Network to spółka akcyjna notowana na Giełdzie Londyńskiej (sygnatura: FNET).

The Future Network służy zaspokajaniu potrzeb informacyjnych ludzi, których łączy pasja. Naszym celem jest zaspokajanie tej pasji poprzez tworzenie czasopism i stron internetowych oferujących najwyższą jakość, wiarygodną informację, różnorodne sposoby zaoszczędzania czasu i pieniędzy oraz dających przyjemność z oglądania i czytania. Ta prosta strategia pomogła stworzyć jedną z najszybciej rozwijających się na świecie firm wydawniczych: wydajemy już około 100 czasopism, ponad 45 dedykowanych czasopismom stron internetowych i osiem specjalistycznych serwisów WWW w pięciu krajach. Future Network sprzedaje też licencje na 39 czasopism, czego efektem jest ponad 150 lokalnych edycji w 30 innych krajach.

Chairman: Roger Parry
Chief Executive: Greg Ingham
Chief Operating Officer: Colin Morrison
Group Finance Director: John Bowman
Tel +44 1225 442244
www.thefuturenetwork.plc.uk
Bath London Milan New York
Paris San Francisco Wrocław



Media with passion


Spis treści

Hity numeru

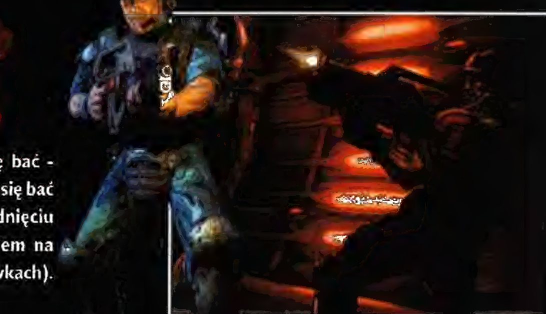
46



Fanom samochodówek powiemy tylko, że przez jakiś czas była rozważana ocena 10/10. Sam fakt takowych rozważań mówi wiele o jakości tej gry...

58

ALIENS VERSUS 2 PREDATOR

Jeśli NIE lubisz się bać - nie graj. Jeśli lubisz się bać - graj po zapadnięciu zmroku, z dźwiękiem na full (albo w słuchawkach). Co za KLIMAT!!!

84

Civilization 3



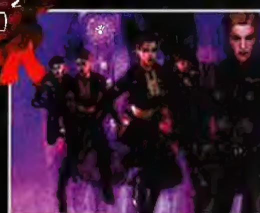
Gra ta wywołała wielkie konflikty w redakcji. Jedni wynosili ją pod niebiosa, inni zaś wprost przeciwnie. Czemu tak się stało i która frakcja zwyciężyła - zaraz się przekonasz.

Return to Castle Wolfenstein

90




Ten FPP stał się niemalże legendą na długo przed datą swej premiery. A regułą jest, że tak często bardzo rozreklamowane i wyczekiwane gry rozczarowują w bliskim kontakcie. Ciekawi jak będzie w tym przypadku - no to otwórzcie CDA na odpowiedniej stronie... (Chociaż znaczek jakości jest już pewną podpowiedzią...).



Przypominamy, że:

- gra/program w pełnej wersji;
- 3D - gra wykorzystuje akceleratory grafiki, ale działa i bez nich;
- 3D - gra wymaga akceleratora do działania.

Uwaga 1! Ponieważ niektóre z dem automatycznie rozpakowują się na dysku C:\ do katalogu temp, wskazane jest mieć jak najwięcej wolnego miejsca (w tym numerze 300 MB zalecane jest jako rozsądne minimum). W innym przypadku demo może się nie rozpakować lub rozpakować niepoprawnie!

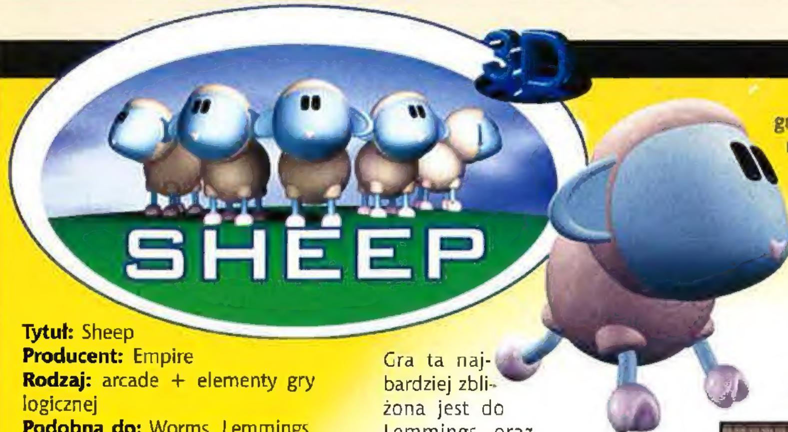
Uwaga 2! Nie przejmujcie się podawanymi wymaganiami sprzętowymi dem - po prostu próbujcie je instalować. Często okazuje się, że gra działa na dużo słabszym sprzęcie niż teoretycznie powinna.

Uwaga 3! Muzyka w wybierałce: Mist above sea - autor MiWi.

Dodatkowe informacje o wybranym demie (zasady, klawiszologia itp.) znajdują się zazwyczaj w katalogu z tym demem na HDD (rozmaite pliki o nazwach readme, doc, info itp.).

Jeśli z jakichkolwiek przyczyn nie odpowiada ci nasze menu, zamiast niego odpal plik startlow.exe w głównym menu CD. Uruchomi to prostą i szybką, ale funkcjonalną przeglądarkę.

POLSKA WERSJA JĘZYKOWA



Tytuł: Sheep
Producent: Empire
Rodzaj: arcade + elementy gry logicznej
Podobna do: Worms, Lemmings, Bubble Bobble
Wymagania minimalne: P 233 MMX, 64 MB RAM, Win 9x/2000
Wymagania sugerowane: P333, 64 MB, wskazany akcelerator
Premiera: listopad 2000
Ocena w CDA: 9

Owce - co to za gra?! - warknie zapewne niejeden rozgoryczony czytelnik, fan np. symulatorów, RPG czy może FPP. I błąd. Bo jeśli nie zainstaluje tej gry, ominie go sporo naprawdę dobrej zabawy.

Gra ta najbardziej zbliżona jest do Lemmings oraz Worms. Z wcześniejszych tytułów odnajdujemy w niej również echa takich hitów jak Bubble Bobble i Toe Jam & Earl.

Musicie wiedzieć, że owce są... kosmitami. Tak, tak. Żadne tam zielone ludziki czy inne E.T. Kaszmirowe runo to tak naprawdę skóra z inteligentnej, rozumnej istoty! Owieczki, które znamy, to już n-te pokolenie dawnych kosmicznych kolonistów. Faktem jest również, że przez eony bytności na Ziemi owce zupełnie zidiociały. Po tysiącleciach, dokładnie teraz, z macierzystego systemu słonecznego owiec przybywa statek, który ma zabrać ziemskie owieczki do domu. Degrengolada owiec spowodowała jednak, że będzie to niezwykle trudne zadanie. Nie dość, że owce są głupie jak gęsi (co za paradoks!), to na dodatek niejaki Dr Watson zapragnął zdobyć osiągnięcia technologii kosmicznych owiec i podbić wszechświat. W tym celu najął przebiegłego Evil Mr Peara i kilka zdegenerowanych tryków. Naszym zadaniem jest przeprowadzenie opornych zwierzaków do Mount Muflon, co nie będzie proste, bo na drodze czai się zły Dr Watson i jego sługi.





PEŁNA WERSJA



Nie jesteśmy tak do końca osamotnieni w swojej misji ratunkowej. Przede wszystkim skorzystamy z pomocy jednej z czterech dostępnych postaci, która spełni rolę pastuszka i zaganiacza, czyli takiego współczesnego kowboja. Do wyboru mamy dwie postacie ludzkie i dwa psy.

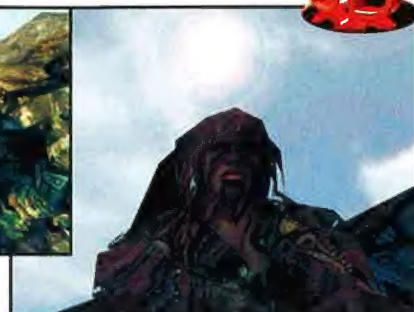
Każdy ze światów oferuje nieco inne "atrakcje". W pierwszym, owce mogą zostać kopnięte przez krowy, trafić na pole, po którym krążą kombajny czy zderzyć się z traktorami. W drugim owieczki dostają się do potężnego zamku. Trafiają między innymi do zamkowej kuchni, gdzie szaleje kucharz wyposażony w potężny wałek. Mogą też wpaść pod śmiertelnie groźne tłuczki lub wprost do leja, który wessie je na zawsze. Kolejny świat jest zupełnie kosmiczny. Pełno tu robotów, niezwykle złośliwych procesorów, iskier elektrycznych, teleportów itd. Wszystko to zostało podane w bardzo ładnej, żywej graficzce i przybrane wysoką rozdzielczością. Sheep gwarantuje świetną zabawę przez wiele godzin.

Tom Clancy's Ghost Recon
(Red Storm Entertainment)

Wymagania minimalne: P-II 450, 128 MB, 16 MB akcelerator, Win 9x/ME/00/XP

Symulacja żołnierzy na współczesnym polu walki. Jeśli podoba ci się Op. Flashpoint, to na pewno zostaniesz fanem i tej gry. 160 MB na HDD. W demie dostępny jest tryb multiplayer + jedna misja w rybie single (za to w trzech trybach i na trzech poziomach trudności). Klawiszologia jest w opcjach (za to nie ma w readme - co za ludzie...). Warto zauważyć, że w demie jest misja, której nie ma w grze - jej fabuła poniekąd wprowadzi was w to, co będzie w pełnej wersji.





eRacer

3D POLSKA WERSJA JĘZYKOWA

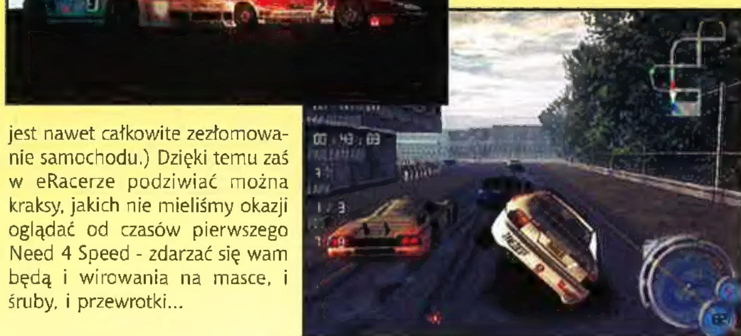
PEŁNA WERSJA

Producent: Rage
Rodzaj: ścigałka
Podobna do: Motorhead, Deathkarz
Premiera: lato 2001
Ocena w CDA: 8
Wymagania minimalne: P2 300, 64 MB RAM, Windows 9x, akc. min. 16 MB
Wymagania sugerowane: P3 500, 128 MB RAM, Ge-Force 2

TADAM!!! Sensacja, proszę państwa! Po raz pierwszy - jeśli idzie o magazyny dołączające pełne wersje gier do swoich kolejnych edycji - mamy do czynienia z POLSKĄ PREMIERĄ GRY. Tak jest, ta gra dotąd nie pojawiła się w Polsce (może poza giełdami, gdzie trafiła wczesna beta - kto ma, może porównać, czym się obie różnią - gwarantuję, że dostrzeżecie MNÓSTWO różnic). Co więcej - dajemy wam grę, która nie tylko ma na liczniku nie więcej niż pół roku (PÓŁ ROKU!!!), to na dodatek została (specjalnie dla CDA) spolszczona. I co wy na to? Tak rozumiemy dbałość o czytelnika :). A teraz czas na oficjalną prezentację!

Dawno już nie było przyzwoitej zręcznościowej ścigałki. Ostatnie, które dobrze się kojarzą, to MotorHead i DeathKarz. Teraz do wspomnianej dwójeczki dołączył trzeci tytuł. Panie, panowie: mam zaszczyt przedstawić - eRacer!

eRacer proponuje kilka sposobów zabawy. Gracz odcięty od świata (czyt. Sieci) może wziąć udział w trybie Championship bądź sprawdzić się w Time Attacku (ze znakomicie zrobionym "duchem"). Model jazdy w eRacerze to czysta radość. W tym też miejscu chciałbym złożyć najserdeczniejsze gratulacje programistom Rage - wydając eRacera dołączyli do elitarnej grupy twórców, którzy potrafili znaleźć rozsądny kompromis między ujęciem realistycznym, symulacyjnym a typowo arcade'owym gry. Kompromis ten polega na tym, że fizyka jazdy w pełni odpowiada temu, co zwykło się uważać za jazdę samochodem sportowym, a jednocześnie przymyka oko na uszkodzenia. (I nie to, żeby takowych nie było w ogóle - możliwe jest nawet całkowite zezłomowanie samochodu.) Dzięki temu zaś w eRacerze podziwiać można kraksy, jakich nie mieliśmy okazji oglądać od czasów pierwszego Need 4 Speed - zdarzać się wam będą i wirowania na masce, i śruby, i przewrotki...



Tory w eRacerze bowiem wcale nie przypominają tych znanych z Nascar czy F1 - to zaadaptowane mniej lub bardziej niezwykłe fragmenty zwyczajnych krajobrazów. Wszystkie one stanowią żywy dowód inwencji ludzi z Rage. Nawiasem mówiąc, część torów wyposażona jest nie tylko w garby i rampy, ale i pętle, co sprawia, że przecinają się one w kilku miejscach. Czym zaś coś takiego grozi, innymi słowy, czym jest widok rywala z czwartego miejsca, uderzającego w bok naszego prowadzącego samochodu i posyłającego go, wirującego, gdzieś daleko w bok, nie muszę mówić - emocji w każdym razie w czasie gry nie brakuje.

Grafika torów jest prosta, lecz wystarczająco szczegółowa, tekstury nienadzwyczajne, ale niezłe. Naprawdę mocnym punktem oprawy graficznej eRacera są jednak modele samochodów. Przyjrzyjcie się dokładnie choćby kołom - tu "szprychy" koła nie są teksturą, to niewiarygodnie szczegółowy trójwymiarowy model! Podobnie znakomite wrażenie wywierają animacje (dym palonych na zakrętach gum czy pryskający śnieg, wreszcie - detal, ale jakże wspaniały - ruch głowy kierowcy!).

Aby zakończyć kwestię formy gry - i dźwięki, i muzyka są poprawne. Nie przepadam wprawdzie za miękkim, transowym beatem, ale przyznaję, że pierwszy utwór, ten z syczącym "irejssa", chodzi mi po głowie...

Frank Herbert's Dune

(Cryo)

3D

Wymagania minimalne: P3-500, 64 MB RAM, akcelerator, DirectX, Windows 98/ME/2000

Miłośnikom s.f. tego tytułu przedstawiać chyba nie muszę. Fanom RTS-ów też (ale ta gra to nie RTS, a TPP!). Wszystkim innym powiem, że akcja dzieje się na odległej pustynnej planecie (Sahara to przy niej kurort), na której żyją gigantyczne robale zwane czerwiami. Na tejże planecie wrze zażarta walka o władzę i ogromne bogactwo. Wcielamy się w Paula Muad'Diba, przywódcę jednej z frakcji, walczącego - partyzanckimi metodami - z Harkonnenami itd. (Jeśli ktoś chce szczegółów, polecam lekturę "Diuny" Franka Herberta - lektura ciężka, ale jakże satysfakcjonująca.) Demo zajmuje 82 MB. W dokumentacji macie m.in. krótką solucję do tego dema.

Klawiszologia

Kursory	- sterowanie
Mysz	- ujęcia kamer
LMB	- atak, strzał, użycie głosu
RMB	- zmiana celu
Ctrl	- wybór broni
Shift	- marsz (z kursorem)
Esc	- menu
Enter	- klawisz akcji (w tym rozmowy)
Backspace	- pij wodę/regeneruj siły
F1	- cele misji

Deadly Dozen

(WizardWorks)

3D

Minimalne wymagania: P2-300, 64 MB, akcelerator 8 MB, DirectX, Win 9x

II wojna światowa, 4 komandosów i misje do zaliczenia (tzn. co najmniej jedna + 4 misje treningowe, które koniecznie radzę zaliczyć). Nie tak skomplikowana jak np. Operation Flashpoint, ale i nie jest to zwykła strzelawka FPP. Tu naprawdę trzeba myśleć - i wydawać rozkazy podległym żołnierzom. 121 MB na HDD. Akcja w TPP/FPP. Radzę poczytać dokumentację dema. Klawiszologii nie trzeba koniecznie podawać - po przejściu treningu i tak ją będziecie znać, a bez treningu zginiecie tak szybko, że nie musicie jej znać :). Faaajna muzyka. W CDA powinna być jej recenzja.

Sector of Death

3D



Wymagania minimalne: P2-300, 64 MB, akcelerator, Win 9x, DirectX

Jeszcze jedna gra FPP - jesteś w bazie, która już wkrótce stanie się obiektem ataku terrorystów. Trochę do myślenia i trochę (więcej :)) strzelania. Ponad 20 MB na HDD.

GuiltyGear X
(Cyberfront 2001)





Wymagania minimalne: P450, 64 MB RAM, akcelerator 16 MB, DirectX, Win 9x

Mangowa (!) i taka "automatowa" (od automatów z grą) nawalanka made in Japan. Przypomina raczej Streetfightera niż MK czy VF. Postacie walczą na miecze, generują jakieś wyładowania energetyczne i kombosy itd. Dla 1-2 osób. 44 MB na HDD. Niestety, ponieważ readme pisane jest "krzaczkami", to raczej niewiele można zeń zrozumieć :). Zatem zamiast klawiszologii podam tylko... klawisze, których naciśnięcie wywołuje jakąś tam reakcję jednego z graczy: oba Shifty, Z, X, G, H, Y, B, A, Z, S, X, W, E. Gra jest jednak warta rozpracowania - tak dawno nie mieliśmy na PC porządnej nawalanki...

W czasie instalacji widzisz też rozmaite krzaczki w okienkach instalatora - to nie błąd, tak ma być. Myślę, że nie będzie to specjalnym problemem - po prostu klikajcie te ikonki i przyciski co zawsze i będzie dobrze. Testowałem na 10-latku :). Zainstalował bez problemu. Więc i wam się uda.



Starlines
(Positech)



Wymagania minimalne: P200, 16 MB RAM, DirectX

Ekonomiczna - zarządzamy międzygwiezdnymi liniami pasażerskimi (w real-time). Dość skomplikowana, prawdę powiedziawszy. Dlatego warto poczytać dokumentację dema. Jakieś 15 MB na HDD. Do zagrania tutorial i jedna misja.

Klawiszologia

C	- zamknij wszystkie okna	1	- wolne tempo gry
D	- dokuj wybrany statek	2	- średnie tempo gry
O	- options screen	3	- szybkie tempo gry
R	- trasa statku	F10	- briefing
P	- pauza	M	- menu gry
N	- następny statek	S	- summary screen
F1	- help!	Tab	- mapa

AquaNox
(FishTank Interactive)





Wymagania: P-500, 128 MB RAM, Win 9x/ME/00, 8 MB akcelerator, DirectX

XXVII wiek. Jesteś najemnikiem i zasiadasz za sterami myśliwca... podwodnego! A tak! Tym razem to symulacja walki pod wodą. Bardzo zresztą efektowna wizualnie - obsługuje także GF3. Ale i na gorszych "dopałkach" widać wystarczająco dużo, by się zachwycić. W demie macie do wykonania jedną misję - ogólnie idzie o to, żeby rozwalić wrogą bazę i zdobyć wrażą księgę kodów. Demo zajmuje ponad 150 MB i trochę trwa, zanim się zainstaluje (dziwne?). Starszym graczom rzucę hasło: Archimedean Dynasty.

Klawiszologia:

W lub kursor w górę	- gazu
S lub kursor w dół	- hamowanie, wsteczny
A/D lub kursor lewy/prawy	- strafing w lewo/prawo
R/F	- strafing góra/dół
E	- "lockowanie" obiektu
Mysz	- rotacja w poziomie i pionie
C/X	- przełączanie broni
S (x2)	- wyłączanie silnika
W	- włączanie silnika (jeśli wyłączony)
W (x2)	- dopalacz
Tab	- "buczyk" (buzzer)
Spacja	- ognia w pierwszym trybie
V	- ognia w drugim trybie
Esc	- menu, przerwij misję

Kamery:

NumPad0	- włącz/wyłącz dodatkowe kamery
4/6/2/8/7/1	- sterowanie kamerą

Wolfenstein 3D
(iD Software)



Wymagania minimalne: podłączony do prądu PC :)

Nie, nie, to nie demo tego jakże oczekiwanego shootera (ale za miesiąc najprawdopodobniej będzie). To... COŚ LEPSZEGO!!! Wiecie, co to jest? To jest shareware'owa wersja PIERWSZEJ (przynajmniej oficjalnie) gry FPP - ojca Dooma, dziadka Quake'a i pramatki wszelakiego rodzaju gier FPP! Sami zobaczcie, jak wielki postęp dokonał się w grach (i sprzęcie) na przestrzeni ostatnich 10 lat. Swoją drogą - ta gra nadal wciąga. (I popatrzcie na cennik - za całą gierkę J. Romero życzył sobie 50 $, a dostał ich, że od razu kupił sobie czerwone ferrari i nawet nie poczuł ubytku gotówki. Ile dolarów zapłacilibyście za to dzisiaj? :))

MAD
(Small Rockets)



Minimalne wymagania: P200, 32 MB RAM, akcelerator, Win9x

Strategia - ni to w czasie rzeczywistym, ni w turach. A do tego symulacja - wojny termonuklearnej na skalę globalną (i to w 3D). No cóż, robi wrażenie. Szczególnie że grafika i muzyka są jak najbardziej OK. Wbrew pozorom jest całkiem nietrudna. Do wyboru są trzy misje (pierwsza z tutorialem). Stawiamy reaktory, wyrzutnie, prowadzimy badania... i odpalamy rakietę za rakietą, obracając w zgliszcza kolejne kontynenty. Hm. Demo zajmuje 43 MB.

BONUS

- Action Mag
- Adventure Zone
- Bonus 1
- Bonus 2
- Esensja
- FAQ
- FPP Zone
- Grunge Zone
- RTS Area
- Speed Zone
- Sport Center
- Strefa WWW
- Tawerna RPG
- Trailer filmu: Jay & Silent Bob Strikes Again

STEROWNIKI

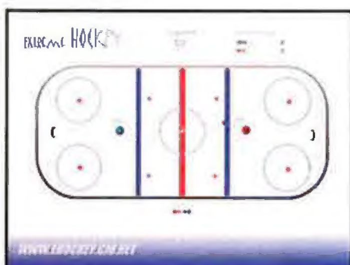
- **Detonatory 21.83**
  - NVidia: Ge-Force, TNT
- **Logitech MouseWare**
  - zestaw sterowników i dodatkowych narzędzi do myszek firmy **Logitech**
- **Via Service Pack 1**
  - poprawki i uaktualnienia do chipsetów firmy Via
- **S3 Savage 4**
- **ATI RADEON 8500/8500LE**

Extreme Hockey (MK Sports)

Nie, nie, ta gra ma niewiele wspólnego z NHL - mniej więcej tyle co gra Space Invaders z Dniem Niepodległości w kinach. To bardzo prościutka pod każdym względem gra - rozgrywana na lodowisku i z udziałem krążka, wszelako bardzo wciąga. Zasady ma jakby znajome: umieścić krążek w bramce przeciwnika. A że wygląda, jak wygląda? No cóż, to tylko 2 MB na HDD - a poza tym liczy się tutaj grywalność. Tej zaś grze nie można odmówić. Wciąga! Tym bardziej że można grać nawet w 4 naraz, w turniej lub pojedynczy mecz, jest też trening i praktyka.

Klawiszologia

Kursory	- sterowanie
Shift	- strzał
Enter	- zwody
F2	- restart
Alt + F4	- pa, pa...



Woody Woodpecker 3D (Dream Catcher)

Wymagania minimalne: P2-300, 64 MB, akcelerator 8 MB, Win 9x/ME/XP, DirectX

Bardzo zabawna gra arcade 3D, z postacią będącą bohaterem kreskówek Warner Bros. Bajecznie kolorowa, z "jajem", bez epatowania przemocą. Doskonała gra familijna. Ok. 100 MB na HDD. Demo zawiera dwa levele. Nie ma możliwości zrobienia save'a (w demie). Miłej zabawy.

Klawiszologia

Kursory	- sterowanie
Ctrl	- skok
Shift	- akcja (otwarcie drzwi)
Shift (naciskaj szybko)	- wspinanie się po drzewie





Takeda 3D (Magitech)



Wymagania minimalne: P-266, 64 MB RAM, Win 9x, DirectX

Dość skomplikowana strategia w czasie rzeczywistym, osadzona w Japonii gdzieś w okolicach XVI wieku. Może nie jest efektowna wizualnie, ale stopniem złożoności i grywalnością bez wątpienia dorównuje Shogunowi. 105 MB na HDD. Do wyboru cała jedna - za to historyczna - bitwa. Nie powiem, że komputer spuścił mi straszliwe baty - nie ma się czym chwalić :).

UWAGA: Na dysku C: powinieneś mieć MINIMUM 300 MB wolnego miejsca - inaczej demo nie będzie się chciało rozpakować. (Swoją drogą, rozpakowuje się dość długo.)

Z-Ball 3D (Retro64, Inc.)

Wymagania minimalne: P366, 32 MB, Win 9x/ME/00/XP, wskazany akcelerator

Rozbudowana mutacja Arkanoid - czyli rozbijania muru za pomocą odbijanej paletką piłeczki. Brzmi nieciekawie, ale to jedna z najbardziej wciągających gierek zręcznościowych. Tym bardziej że autorzy dodali sporo ciekawych bajerków, postarali się o niezłą grafikę i w demie dali dostęp do sporej liczby leveli. I tylko 8 MB na HDD. Obsługa myszą.



PATCHE

- **Aliens vs Predator 2**
- **Commandos 2**
- **Project Eden**
- **Watchmaker PL (UWAGA Bez tego patcha nie można ukończyć gry!)**

PROGRAMY

- **Windows Media Player 7**
- **DirectX 8.1 Win98/Me**
- **DirectX 8.1 WinNT/2000**
- **AntiVirus eXpert Professional 6.1.2**
- **CyberScrub**
  - **program usuwający nieodwracalnie dane z dysku**
- **DirectX Buster 2.0**
  - **program usuwający z systemu wszelkie ślady DirectX-ów (użyteczny w przypadku problemów z tymi sterownikami). FREEWARE**
- **FreshDiagnose 1.5**
  - **bardzo fajny program diagnozujący i testujący wszelkie komponenty systemu komputerowego. FREEWARE.**

INDEKS DEM

Grudniowy megapakiet

Tylko 16,50 zł!

Pełen prezentów

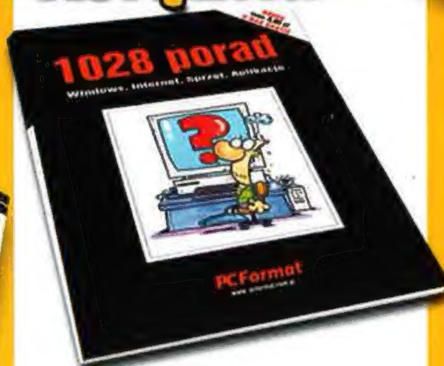
PC Format i CD Action w jednym



Jeden z 3

Nauka, praca i rozrywka
- dwie gazety
- 4 płyty
- pełne wersje programów
- pełne wersje gier
- niespodzianki
- tylko 16,50 zł

Książka



Akademia PC Format

Interaktywne kursy
- Microsoft Office
- HTML i WWW
- Paint Shop Pro

7 pełnych wersji programów

AlamDV
Efekty specjalne z filmów science fiction w

Office Ready
Zestaw ponad 300 szablonów dla pakietu Microsoft Office.

Serv-U 2.5
Rozbudowany serwer FTP.

Cool Desk 3
Rozszerz swój pulpit!

PC Certify
Niskopoziomowe narzędzie diagnostyczne oraz benchmark.

Ultra WinCleaner 2000
Narzędzie do konserwacji systemu Windows.

DR. Web 32
Polskojęzyczny pakiet antywirusowy.

KONKURS: wygraj jeden z 6 pakietów Microsoft Windows XP!

eRacer



Witaj w eRacerze, wysokooktanowym wyścigu samochodów klasy GT, przeznaczonym do gry jedno- lub wieloosobowej. Podnieś rękawicę i walcz przeciw siedmiu przeciwnikom wygenerowanym przez komputer na potrzeby gry jednoosobowej. Popracuj nad swoimi umiejętnościami; odblokuj nowe, trudniejsze tory i mocniejsze samochody. A gdy będziesz już mistrzem rozgrywek jednoosobowych, zarejestruj się na stronie sieciowej eRacera i stań do zawodów o ostateczny prymat. Stwórz drużynę przyjaciół i wyzwij innych graczy, aby sprawdzić, kto jest najlepszy. W celu ściągnięcia nowych torów i samochodów zajrzyj na stronę eRacera - http://www.eracer-online.com.

Instalacja

Minimalne wymagania sprzętowe
* Procesor Intel Pentium II(tm) 300 MHz lub zgodny
* Akcelerator grafiki trójwymiarowej z 8 MB pamięci, w pełni zgodny ze standardem DirectX 7
* Napęd CD-ROM podwójnej (2x) szybkości
* 300 MB wolnego miejsca na twardym dysku
* Stereofoniczna, 16-bitowa karta dźwiękowa zgodna ze standardem DirectX 7 lub nowszym
* Mysz, klawiatura
* Windows 95OSR2, 98SE, Windows ME lub Windows 2000
* Minimum 64 MB pamięci RAM; gra będzie działała dużo lepiej przy większej ilości pamięci RAM

Po wypuszczeniu na rynek pierwszej partii z grą nie wszyscy producenci kart dźwiękowych potwierdzili poprawne działanie produkowanego przez siebie sprzętu ze sterownikami DirectX. W związku z tym niektóre karty mogą powodować pewne nieprawidłowości podczas działania gry. Sposoby rozwiązywania problemów znajdziesz na stronie sieciowej eRacera, a nowe sterowniki na stronie producenta karty. Sprawdź, czy korzystasz z najnowszych sterowników karty graficznej/dźwiękowej, które powinny być dostępne na stronach sieciowych producentów sprzętu.

Instalacja oprogramowania

* Włóż płytę z grą eRacer do napędu CD-ROM.
* Poczekaj kilka sekund, aby płyta została rozpoznana przez czytnik.
* Jeśli masz włączoną funkcję automatycznego powiadamiania, instalacja gry eRacer rozpocznie się automatycznie.
* Jeśli funkcja automatycznego powiadamiania nie jest aktywna, przejdź do menu Start i wybierz opcję Uruchom... Następnie w polu dialogowym wpisz D:\Setup (w razie potrzeby zastąp D: literą, jaką oznaczony jest napęd CD-ROM) i naciśnij klawisz Enter.
* Pojawi się informacja o instalacji gry eRacer. Kliknij DALEJ i postępuj według wskazówek wyświetlanych na ekranie.
* eRacer wymaga sterowników DirectX 8 - zostaniesz zapytany o ich instalację. Kliknij TAK, jeśli chcesz zainstalować sterowniki.

* Możesz rozpocząć grę w eRacer.

W czasie instalacji eRacer sprawdza system i automatycznie dobiera optymalną konfigurację parametrów dźwięku i grafiki. Możesz jednak zmienić te ustawienia za pomocą narzędzia konfiguracji. Aby je uruchomić, otwórz menu Start i wybierz kolejno:

Programy=>Rage Software=>eRacer=>Konfiguracja gry eRacer

Zakładka Wideo pozwala zmieniać ustawienia grafiki. Na tym ekranie znajdziesz trzy opcje, które można modyfikować.

* Urządzenie - wybierz urządzenie z listy dostępnych; domyślnie wybrany jest główny sterownik ekranu.
* Metoda renderingu - wybierz rozdzielczość ekranu i paletę kolorów.
* Szczegóły tekstur - wybierz szczegółowość wyświetlanych przez program tekstur. Zakładka Audio pozwala zmieniać ustawienia dźwięku. Są tu dwa parametry, które można zmieniać.
* Urządzenie - wybierz z listy urządzenie, które ma odtwarzać dźwięk w czasie gry. Domyślnie wybrana jest główna karta dźwiękowa. Jeśli kartę wyposażono w sprzętowy akcelerator dźwięku 3D, automatycznie zostanie wybrana opcja Hardware 3D.
* Typ dźwięku 3D - wybierz jakość dźwięku 3D lub 2D. Zalecane jest ustawienie domyślne 3D.

Uruchamianie gry

Aby uruchomić eRacera, przejdź do menu Start i wybierz Programy=>Rage Software=>eRacer=>eRacer.

Po uruchomieniu pojawi się krótki film wprowadzający. Aby przerwać jego odtwarzanie, w dowolnym momencie wciśnij klawisz Esc. Pojawi się menu główne gry.

Podstawowe metody sterowania grą

Gaz - kursor w górę
Hamulec - kursor w dół
Skręt w lewo - kursor w lewo
Skręt w prawo - kursor w prawo
Wyższy bieg - Q (*)
Niższy bieg - A (*)
Hamulec ręczny - CTRL
Odnów samochód - lewy Shift
Kamera z tyłu - spacja
Zmiana widoku - Enter
Pauza - P lub Esc
Klakson - prawy Shift

(*) Tylko tryb ręcznej zmiany biegów.

Sterowanie w menu

Aby podświetlać opcje menu, korzystaj z klawiszy kursora (lub przycisków kontrolera - w górę, w dół, w prawo i w lewo); klawiszem Enter potwierdzasz wybór podświetlonej opcji. Niemal na wszystkich ekranach menu użycie klawisza Esc spowoduje powrót do poprzedniego ekranu.

Główne menu eRacera

Główne menu daje dostęp do wszystkich trybów w grze. Podświetl wybrany z nich za pomocą klawiszy w górę/w dół i wciśnij Enter, aby wybrać zaznaczony tryb.

Tryby gry single player

Wyścig na czas
Wyścig na czas pozwala przetestować dostępne samochody i tory. W tym trybie możesz poznać kształt torów, opanować najlepszą linię przejazdu oraz ocenić, który samochód najlepiej nadaje się dla danej trasy. Wyścig na czas można rozgrywać przy nieograniczonej liczbie okrążeń. Pamiętaj, że podczas wyścigu samochód może odnieść uszkodzenia, co może skończyć się awarią silnika.

* Aby zmienić imię gracza, typ samochodu, kolor lakieru oraz dźwięk klaksonu, wybierz opcję "dostosuj gracza".
* Aby włączyć lub wyłączyć rekord toru "samochodu ducha" (ghost car), wybierz opcję "ghost car".

Podczas wyścigu na czas możesz wybrać tor do ćwiczeń za pomocą strzałek w lewo/w prawo. Wciśnij Enter, aby rozpocząć wyścig na czas na danym torze. Masz dostęp tylko do tych tras, które zostały odblokowane. Pięć najlepszych czasów okrążeń oraz imiona najlepszych kierowców zapisuje program i wyświetla je na każdym torze. Spróbuj wpisać się na listę najlepszych.

Wyścig
Tryb arkadowy pozwala ustawić szybki wyścig, w którym udział biorą wszystkie odblokowane do danego momentu gry modele samochodów oraz tory. W trybie arkadowym masz okazję przećwiczyć jazdę z konkurentami, zanim przejdziesz do trybu mistrzostw lub gry sieciowej. Wybierz opcję "zmiana ustawienia wyścigu", aby zmienić poziom trudności, liczbę okrążeń oraz przeciwników komputerowych. Opcją "dostosuj gracza" zmieniasz jego imię, model samochodu, kolor lakieru oraz dźwięk klaksonu. W trybie arkadowym możesz wybrać tor za pomocą strzałek w lewo/w prawo. Wciśnij Enter, by rozpocząć wyścig na danym torze. Pięć najlepszych czasów okrążeń oraz imiona kierowców są zapisywane i wyświetlane na każdym torze.

Tryb mistrzostw
Weź udział w mistrzostwach eRacera, ścigając się z 7 przeciwnikami komputerowymi. Musisz przejść przez cały sezon, który składa się z 13 wyścigów. W miarę postępów będą odblokowywane kolejne samochody i trasy, po których będziesz rywalizował z innymi w kolejnych wyścigach na czas, w trybie arkadowym lub grze przez sieć. Aby odblokować premiowe tory i samochody, musisz ukończyć zawody na obu poziomach trudności.

* Wybierz poziom trudności
Tryb amatorski mniej wymagający przeciwnicy; do przejścia do kolejnej rundy wystarczy ukończenie wyścigu na jednej z czterech pierwszych pozycji. Gdy zakończysz mistrzostwa na tym poziomie trudności, odblokujesz premiowy tor.

Tryb zawodowy - trudniejsi przeciwnicy; przejście do następnej rundy wymaga ukończenia wyścigu w pierwszej dwójce. Zakończenie mistrzostw na tym poziomie trudności odblokuje premiowy samochód.

* Rundy mistrzostw
Każdy kierowca rozpoczyna mistrzostwa z 30 000 Cr. Każda z 13 rund mistrzostw odbywa się na innym torze. Aby zakwalifikować się do wyścigu, kierowca musi wnieść wpisowe - kwoty wpłacane przez kierowców składają się na nagrodę. Pozycja startowa zależy od ogólnej pozycji w klasyfikacji mistrzostw. Na przykład - jeśli prowadzisz w klasyfikacji, startujesz z 8 pozycji startowej, gdy jesteś ostatni - startujesz z 1 pozycji.

Po zakończeniu wyścigu, jeśli ukończysz go na jednym z trzech pierwszych miejsc, otrzymujesz nagrodę pieniężną w wysokości zależnej od zdobytego miejsca. Jednak musisz zapłacić za naprawę wszelkich uszkodzeń, jakie w trakcie wyścigu poniesie twój samochód. Usuwanie usterek bywa bardzo kosztowne - bądź więc ostrożny w czasie wyścigu. Jeśli

w danym momencie zabraknie ci funduszy, by wejść do następnej rundy, mistrzostwa kończą się.

Odblokowanie samochodów i torów
Tory i samochody będą odblokowywane w miarę twoich postępów w mistrzostwach. Pierwsze cztery rundy odbywają się na torach niezablokowanych. W miarę jak zwyciężasz, pojawiają się nowe trasy, które będą dostępne we wszystkich trybach gry. Aby odblokować samochód, musisz wygrać wyścigi na nowych torach.

Zapisywanie stanu mistrzostw
Po każdym wyścigu masz szansę, by zapisać stan mistrzostw na jednej z 5 pozycji zapisu. Plik będzie oznaczony imieniem kierowcy, numerem rundy, liczbą kredytów i poziomem umiejętności.

Tryb gry w sieci

eRacer pozwala na grę w sieci z 7 innymi graczami. Sieć musi obsługiwać Direct Play (IPX, TCP/IP). Aby zagrać w ten sposób, wybierz opcję Sieć w menu głównym gry.

Menu protokołów
Z menu protokołów wybierz ten, z którego korzysta sieć. Dla gry w sieci lokalnej zalecany jest protokół IPX. Wybierz protokół za pomocą strzałek w górę/w dół i zatwierdź to ustawienie za pomocą klawisza Enter. Jeśli wybierzesz protokół, który nie został zainstalowany w komputerze, pojawi się komunikat o błędzie. W przypadku gdy nie możesz wybrać żadnego innego, powinieneś go zainstalować za pomocą Panelu sterowania systemu Windows.

Gra w sieci lokalnej
Gra w sieci lokalnej oferuje wiele opcji. Aby podświetlić wybrane z nich, korzystaj ze strzałek w lewo/w prawo.

* Stwórz grę - pozwala stworzyć nową sesję gry, do której inni gracze mogą się dołączyć. Możesz nazwać tę sesję domyślnie wybranym wcześniej imieniem gracza. Tworząc grę, masz możliwość wyboru toru, liczby okrążeń i liczby przeciwników sterowanych przez komputer.
* Dołącz do gry - pozwala dołączyć do istniejącej w lokalnej sieci sesji gry. Za pomocą strzałek w górę/w dół możesz wybrać tę, do której chcesz dołączyć.
* Odśwież - opcja pozwala odświeżyć listę sesji aktywnych w sieci lokalnej.
* Dostosuj gracza - umożliwia zmianę samochodu, koloru lakieru, sygnału klaksonu i imienia użytkownika przed stworzeniem lub przed dołączeniem do sesji.
* Wróć - wyjście z trybu gry sieciowej do menu głównego.

Menu poczekalni
W menu poczekalni widnieje wiele opcji, ale większość z nich udostępniono tylko gospodarzowi sesji. Aby podświetlić wybrane opcje, korzystaj ze strzałek w lewo/w prawo.

* Okno pogawędek - pozwala na wysyłanie wiadomości do innych graczy w poczekalni. Wystarczy wpisać treść komunikatu i wcisnąć klawisz Enter.
* Wybierz tor (tylko gospodarz sesji) - za pomocą strzałek w górę/w dół wybierz tor, na którym ma się odbyć wyścig. Dostępne będą tylko te z nich, które odblokowałeś w trybie mistrzostw.
* Okrążenie (tylko gospodarz sesji) - strzałkami w górę/w dół wybierz liczbę okrążeń wyścigu (od 1 do 8).
* Gracze CPU (tylko gospodarz sesji) - za pomocą strzałek w górę/w dół określ liczbę samochodów sterowanych przez komputer, które wezmą udział w wyścigu - może ich być maksymalnie 8.
* Rozpocznij wyścig (tylko gospodarz gry) - podświetl tę opcję i wciśnij klawisz Enter, by rozpocząć wyścig.
* Wróć - zaznacz tę opcję, aby zakończyć sesję. Jeśli gospodarz gry zdecyduje się ją opuścić, sesja zostanie zerwana i pozostali biorący w niej udział gracze wrócą do menu gry sieciowej.

Wyścig w sieci
Gdy gospodarz sesji rozpocznie wyścig, wszyscy gracze, którzy czekają w poczekalni, zaczną wczytywać grę. Po jej wczytaniu na wszystkich komputerach zacznie się wyścig. Gdy dojedziesz do mety, wyświetli się wynik. Czekając, aż pozostali gracze zakończą swoje przejazdy, możesz korzystać z opcji "zmień kamerę" i "zmień samochód", znajdujących się u dołu ekranu, aby obserwować pozostałych graczy.

Po ukończeniu wyścigu przez pozostałych, wyświetlą się ostateczne wyniki wyścigu, a po 10 sekundach gra automatycznie wróci do ekranu poczekalni. Tu gospodarz sesji może wybrać nowy tor i rozpocząć nową grę sieciową.

Jeśli w czasie wyścigu gospodarz wyjdzie z gry, sesja zostanie przerwana, a pozostali gracze zobaczą na ekranach komunikat "sesja zerwana" i wrócą do ekranu gry sieciowej.

Tryb gry online
Zanim zaczniesz, musisz zarejestrować się na stronie http://www.eraceronline.com.

Kliknij łącze 'members' (członkowie), a następnie opcję 'join' (dołącz).

Zanim wybierzesz opcję gry sieciowej, musisz połączyć się z Internetem. Wciśnij jednocześnie klawisze Alt i Tab, aby przejść do pulpitu Windows. Połącz się z Internetem za pomocą programu Dial-Up-Networking (lub innego), a po nawiązaniu połączenia przejdź ponownie do ekranu gry eRacer, znowu wciskając klawisze Alt + Tab.

Menu logowania
W czasie rejestracji na stronie sieciowej eRacera zostaniesz poproszony o wpisanie imienia (name) i hasła (password). Wpisz potrzebne informacje i wciśnij klawisz Enter.

Menu serwerów
Gdy login zostanie zaakceptowany, przejedziesz do menu serwerów. Za pomocą strzałek w lewo/w prawo podświetl żądane opcje.

* Lista serwerów tu znajdziesz listę wszystkich dostępnych serwerów gry; wymieniono je według jakości połączenia. Obok nazwy serwera podawana jest liczba graczy, którzy z niego korzystają. Strzałkami w górę/w dół wybierz serwer i wciśnij klawisz Enter, by się z nim połączyć.
* Odśwież - wybierz tę opcję, aby odświeżyć listę serwerów.
* Znajdź przyjaciela - podświetl tę opcję i wpisz imię tej osoby, którą chcesz znaleźć w Sieci, a następnie wciśnij klawisz Enter. Jeśli poszukiwanie zakończy się powodzeniem, zostanie wyświetlona nazwa serwera, na którym aktualnie gra twój przyjaciel.
* Dostosuj gracza - pozwala zmienić samochód, kolor lakieru oraz dźwięk klaksonu.
* Wróć - wyjście z gry online.

Menu lobby na serwerze
Po połączeniu z wybranym serwerem na monitorze pojawi się ekran lobby serwera. Tu dostępne są kolejne opcje; aby podświetlić jedną z nich, korzystaj ze strzałek w lewo/w prawo.

* Pogawędka na serwerze - pozwala wysyłać wiadomości do innych graczy w lobby i organizować wyścigi. Podświetl tę opcję, wpisz treść wiadomości i wciśnij klawisz Enter, aby ją wysłać do wszystkich graczy w lobby.
* Gry - pokazuje listę aktywnych gier na serwerze. Obok nazwy sesji podana jest liczba biorących w niej udział graczy. Maksymalnie udział w sesji może brać 8 graczy. Za pomocą strzałek w górę/w dół wybierz sesję i wciśnij klawisz Enter, aby do niej dołączyć.
* Gracze - wymienia listę wszystkich zalogowanych na serwerze. Gdy dana osoba dołączyła do gry, obok jej imienia podany jest numer sesji. Aby przewijać listę graczy, korzystaj ze strzałek w górę/w dół.
* Wróć - zaznacz tę opcję, by opuścić serwer i wrócić do ekranu listy serwerów.

Poczekalnia
Poczekalnia działa na takich samych zasadach jak w przypadku gry w sieci lokalnej. Ten, kto pierwszy znajdzie się w poczekalni, może wybrać tor, liczbę okrążeń oraz rozpocząć grę - jest gospodarzem sesji. Jednak w przeciwieństwie do gry sieciowej, jeśli gospodarz opuści sesję, jego funkcję obejmuje inny gracz biorący udział w rozgrywce.

Z większości opcji dostępnych w poczekalni może korzystać jedynie gospodarz sesji - aby podświetlić wybrane z nich, korzystaj z klawiszy strzałek w lewo/w prawo.

- Pogawędka - pozwala wysyłać wiadomości do innych graczy znajdujących się w poczekalni. Po prostu wpisz wiadomość i wciśnij klawisz Enter.

- Wybierz tor (tylko gospodarz sesji) - strzałkami w górę/w dół zaznacz tor, na którym ma się rozegrać wyścig. Dostępne trasy są pod kontrolą serwera gry eRacer.
- Okrążenia (tylko gospodarz sesji) - strzałkami w górę/w dół wybierz liczbę okrążeń: od 1 do 8.
- Gracze CPU (kontrolowani przez komputer) - ta opcja nie jest dostępna podczas gry przez Internet.
- Zacznij wyścig (tylko gospodarz sesji) - podświetl tę opcję i wciśnij Enter, aby rozpocząć wyścig. Zauważ, że pojawia się zegar odliczający czas pozostały do startu: wyścig rozpocznie się automatycznie po 2 minutach oczekiwania w poczekalni.
- Wróć - zaznacz tę opcję, aby zakończyć grę i wrócić do lobby.

Wyścig online
Wyścig online (przez Internet) rozgrywany jest na podobnych zasadach jak w przypadku wyścigu w sieci lokalnej. Po wczytaniu trasy musisz poczekać, aby pojawiła się również na komputerach pozostałych osób. Jeśli któremuś z graczy wczytanie gry zajmie więcej niż 2 minuty, wyścig rozpocznie się bez niego.

Po wczytaniu toru rozpocznie się rywalizacja. Gdy dojedziesz do mety, zobaczysz swój wynik. Czekając, aż pozostali gracze ukończą bieg, korzystaj z przycisków "zmień kamerę" lub "zmień samochód", umieszczonych u dołu ekranu, aby obserwować pozostałych graczy. Po tym, jak wszyscy zakończą wyścig, pojawią się jego ostateczne wyniki, zaś po 10 sekundach automatycznie ukaże się ekran poczekalni. Po powrocie do niej gospodarz sesji może wybrać nowy tor i rozpocząć kolejny wyścig.

Strona sieciowa eRacera
Wyniki wszystkich wyścigów, które zostały rozegrane w Sieci, będą zapisywane na stronie eRacera. Zaloguj się na niej - www.eraceronline.com, i sprawdź, na której pozycji plasujesz się w klasyfikacji ogólnej, w klasyfikacji grupowej; poza tym, jaki był twój najlepszy czas okrążenia i wiele innych danych.

Tryb powtórek
Na zakończenie każdego wyścigu, w trybie mistrzostw oraz wyścigu, pojawia się możliwość obejrzenia powtórki z poczynań na trasie. Jeśli powtórka spodoba ci się, możesz ją zapisać. Wszystkie zapisane replaye są kompresowane i przechowywane na dysku twardym danego komputera.

Tryb powtórki umożliwia obejrzenie wszystkich zapisanych na dysku komputera replayów. Za pomocą strzałek w górę/w dół możesz wybrać jedną z listy - jest wyświetlana z prawej strony ekranu. Informacje o aktualnie odtwarzanej powtórce wyświetlane są po lewej stronie ekranu. Wciśnij klawisz Enter, by wczytać i obejrzeć wybraną potórkę. Wciśnij klawisz Esc lub wybierz przycisk WRÓĆ, chcąc przejść do głównego menu.

Uwaga! Wszystkie pliki z zapisem powtórek przechowywane są w katalogu REPLAYS, znajdującym się w

tym samym katalogu, w którym zainstalowano grę. Pliki z zapisanymi powtórkami można kopiować na inne komputery. Wystarczy po prostu dołączyć plik z powtórką do e maila, który wysyłasz do przyjaciół, by mogli zobaczyć oszałamiające zwycięstwa i kraksy.

W celu dostania się do biblioteki powtórek przejdź do menu Start i wybierz kolejno Programy=>Rage Software->eRacer->Powtórki.

Ekran gry w czasie wyścigu

W czasie wyścigu wyświetlane są następujące informacje

- Informacje o wyścigu - czas okrążenia/uszkodzenia samochodu/liczba okrążeń/pozycja w wyścigu); liczba okrążeń i pozycja w wyścigu nie są podawane w trybie wyścigu na czas.
- Informacje o kierowcy - podawane z punktu kontrolnego międzyczasy bazujące o najlepszy czas okrążenia i informacje o nieprawidłowej jeździe.
- Mapa toru - kształt toru, pozycje wszystkich samochodów i punktów kontrolnych.
- Deska rozdzielcza - obroty silnika, prędkość samochodu, aktualnie wybrany bieg i światła.

Odtwarzanie powtórek
Opcja pozwala na oglądanie w dowolnym momencie ulubionych replayów z biblioteki. W czasie powtórki wciśnij klawisz Esc, aby ją zatrzymać.

Sterowanie

Pasek kontroli odtwarzania powtórek pozwala na sterowanie ich odtwarzaniem; aktualnie zaznaczony przycisk jest podświetlony. Za pomocą strzałek w lewo/w prawo wybierz dowolny z nich, wciśnij klawisz Enter lub dowolny przycisk dżojstika, by wybrane polecenie zostało wykonane. Poniżej podano opisy wszystkich funkcji.

Opcje gry

Z głównego menu wybierz OPCJE, aby dostosować grę eRacer do własnych upodobań. Ekran opcji podzielono na trzy kategorie. Podświetl daną opcję z wykorzystaniem strzałek w górę/w dół, a następnie wciśnij klawisz Enter. Aby wrócić do głównego menu, podświetl przycisk WRÓĆ i wciśnij klawisz Enter lub Esc.

Opcje dźwięku

Za pomocą suwaków wyreguluj poziom głośności muzyki i efektów dźwiękowych. Podświetl odpowiedni suwak korzystając ze strzałek w górę/w dół i dostosuj poziom głośność. Aby wrócić do głównego menu, podświetl przycisk WRÓĆ i wciśnij klawisz Enter lub Esc.

Opcje szczegółowości

Na wolniejszych komputerach szybkość zmiany klatek i płynność gry można poprawić, wyłączając pewne opcje grafiki lub redukując ilość detali grafiki. Wyłączenie tych opcji w żaden sposób nie wpłynie na rozgrywkę. Opcje szczegółów to:

- Odbicia - symulacja efektu odbitego światła słonecznego w soczewce kamery.
- Cienie - samochód rzuca cień na nawierzchnię toru.
- Ślady i kurz - pojazd pozostawia ślady opon i wyrzuca tumany kurzu spod kół.
- Mapa toru - na ekranie wyświetlana jest mapa toru oraz pozycje wszystkich samochodów biorących udział w wyścigu. Opcja pozwala wyłączyć wyświetlanie mapy.
- Detale otoczenia - detale i otoczenie toru można regulować, używając tej opcji.
- Szczegóły samochodu - za pomocą tej opcji można regulować ilość detali samochodu.

Do głównego menu wracamy, podświetlając przycisk WRÓĆ i wciskając klawisz Enter lub Esc.

Opcje sterowania

Opcje umożliwiają zmianę klawiszy sterujących grą. Po prostu zaznacz funkcję, którą chcesz zmienić, i wciśnij Enter. Następnie zaznacz lub porusz klawisz/przycisk/oś, których chcesz używać do sterowania daną funkcją. Jeśli przycisk/klawisz/oś za stosowano już do innej funkcji, zostaniesz poproszony o wybranie innego klawisza/przycisku/osi. Funkcje związane z przepustnicą i sterowaniem wymagają przyporządkowania dwóch klawiszy/przycisków lub jednej osi dżojstika. Gra automatycznie wykryje urządzenie sterujące, które zostało zainstalowane za pośrednictwem Panelu sterowania Windows. Kliknij opcję AUTOMATYCZNE BIEGI, by wybrać ręczną lub automatyczną obsługę skrzyni biegów. Zaznacz przycisk DOMYŚLNE, chcąc przywrócić domyślną konfigurację klawiszy sterujących.

Rady i wskazówki

Prowadzenie
- W grze eRacer samochody nie są wyposażone w ABS. Jeśli podczas hamowania koła zablokują się, stracisz panowanie nad kierownicą - musisz zwolnić hamulec i przerwać poślizg, by ponownie zapanować nad pojazdem. Zbliżając się do zakrętu powinieneś hamować pulsacyjnie tak, aby zwolnić, nie blokując jednocześnie kół - dzięki temu pokonasz zakręt.
- Bardziej doświadczeni kierowcy mogą zacząć hamowanie znacznie później i przejść zakręt poślizgiem - skręcając koła w kierunku zakrętu, a następnie mocno hamując. Samochód zacznie ślizgać się po linii za krętu. Gdy pojazd ustawi się w danym kierunku, zdejmij nogę z hamulca i przyspiesz. Należy z uwagą dobrać przyspieszenie - przy zbyt małym samochód nie wpadnie w poślizg wystarczający do pokonania zakrętu; jeśli przyspieszenie będzie za duże, pojazd może ustawić się "pod prąd".
- Przeciwdziałaj nadsterowności, zmniejszając przyspieszenie lub siłę hamowania i wykorzystując poślizgi.
- W samochodach eRacera nie ma też kontroli przyspieszenia i od ciebie zależy kontrolowanie pedału gazu, by osiągnąć maksymalne przyspieszenie przy minimalnych "jałowych" obrotach kół. Jeśli koła samochodu ślizgają się, nie osiągniesz optymalnego przyspieszenia. Aby uniknąć tego efektu, po prostu zwalniaj pedał gazu - dopóki koła nie przestaną obracać się w miejscu, i ponownie wciśnij gaz. Chociaż ruszanie z piskiem opon robi wrażenie, powoduje utratę kilku sekund. Unikaj go!
- Każdy samochód wyposażono w hamulec ręczny. Wykorzystanie go powoduje zablokowanie tylnych kół - w ten sposób możesz przejść zakręt poślizgiem kontrolowanym. Hamulec ręczny jest przydatny przy szybkim pokonywaniu ciasnych szykan. Największe znaczenie ma tu czas, przez jaki blokujesz koła hamulcem - zbyt krótko i nie zmieścisz się w zakręcie, za długo i wpadasz w poślizg niekontrolowany. Pamiętaj też, że pokonywanie zakrętów "na hamulcu ręcznym" drastycznie zmniejsza prędkość wozu. Korzystaj z tej metody tylko wówczas, gdy jest to niezbędne.

Mistrzostwa
- W miarę zdobywania sukcesów mistrzowskich i odblokowywania kolejnych samochodów oraz torów, stanie się oczywiste, że niektóre pojazdy lepiej od innych będą sprawowały się na określonych trasach. Po święć nieco więcej uwagi na odpowiedni dobór samochodu przed każdym wyścigiem.
- Po odblokowaniu nowego toru, zapisz stan mistrzostw i obejrzyj nową trasę w trybie wyścigu na czas lub w trybie wyścigu. W ten sposób poznasz kształt trasy i opanujesz ją przed powrotem do kontynuacji mistrzostw.
- Koszty napraw będą rosły szybko - prowadź ostrożnie, by ograniczyć stratę gotówki.

Online
- Ograniczaj opóźnienie Internetu, łącząc się z serwerami o najmniejszym pingu.
- Modemy analogowe mają tendencję do powodowania opóźnień; korzystanie z ISDN, ADSL lub jakiegokolwiek innego szerokopasmowego połączenia zdecydowanie zmniejszy opóźnienie i poprawi jakość gry w Sieci.
- Internetowe serwery gry będą rozstrzygały o wyniku i podawały rze czywisty rezultat wyścigu. Ze względu na opóźnienie i zawieszanie się modemu nie zawsze będą się one zgadzały z tym, co widziałeś na ekranie. Serwer gry zawsze oblicza fak tyczny wynik wyścigu na podstawie uzyskanych czasów.
- Podczas rozgrywki w Sieci możesz ścigać się na trasach, których jeszcze nie odblokowałeś podczas mistrzostw. Radzimy najpierw odblokować wszystkie tory i przećwiczyć jazdę przed rozgrywaniem wyścigów w Sieci. W ten sposób zdobędziesz przewagę nad mniej cierpliwymi graczami.

Rozwiązywanie problemów

Problemy związane ze sterownikami
Najczęściej występujące problemy związane są ze sterownikami, które przyczyniają się do optymalnego wykorzystania możliwości komputera. Gry wykorzystują sterowniki Microsoft DirectX, które są odpowiedzialne za wiele aspektów działania systemu - w tym grafikę, dźwięk, sterowanie, grafikę trójwymiarową, dostęp do napędu CD-ROM i wiele innych. Jeśli masz problemy związa ne z instalacją lub uruchamianiem gry, sprawdź, czy w systemie zainstalowano najnowsze DirectX (naj nowsze wersje z okresu wydania wersji 8.x). W przypadku problemu z instalacją lub ze zgodnością DirectX 8 skontaktuj się z producentem karty dźwiękowej lub graficznej. Możesz też odwiedzić stronę sieciową Microsoftu (www.microsoft.com/directx), aby uzyskać więcej informacji.

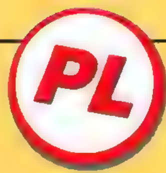
Problemy z działaniem
Szybkość działania gry można zwiększyć, obniżając rozdzielczość ekranu i szczegółowość tekstur za pomocą programu konfiguracyjnego eRacera. Ponadto w menu gry Opcje/Detale istnieje możliwość wyłączenia danych funkcji graficznych, co nie wpłynie na sposób rozgrywania wyścigu, jednak przyspieszy zmianę kla tek na wolniejszych procesorach i kartach graficznych.

Problemy związane z napędem CD-ROM
Sprawdź, czy płyta z grą znajduje się w napędzie i czy jest włożona nadrukiem do góry. Płyta musi znajdować się w napędzie, by można było zainstalować grę. Zobacz, czy płyta jest czysta i czy nie jest nieuszkodzona, ponieważ może to zakłócić przenoszenie danych. Jeśli dysk wymaga czyszczenia, delikatnie przetrzyj jego powierzchnię suchą, niepylącą ściereczką. W przypadku gdy płyta w napędzie wpada w wibracje, natychmiast ją wyjmij i wymień u sprzedawcy na nową; używanie uszko dzonej może spowodować zniszczenie napędu CD-ROM.

Problemy z dźwiękiem
Sprawdź, czy głośniki lub słuchawki podłączone są do właściwego gniazda i czy suwak kontroli głośności znajduje się w odpowiedniej pozycji. Jeśli korzystasz z dodatkowo zasilanych głośników, zobacz, czy są podłączone do prądu. Gdy w dalszym ciągu masz problemy, sprawdź, czy na pasku zadań znaj duje się ikona Głośność (mały żółty megafon). Kliknij dwukrotnie tę ikonę, by otworzyć okno kontroli głośności. Zobacz, czy wszystkie suwaki są prawidłowo ustawione, a opcja Wycisz włączona. Jeśli w czasie odtwarzania dźwięku pojawiają się dziwne efekty, zmień dźwięk 3D na 2D lub 2D na 3D, gdyż karta dźwiękowa i jej sterowniki mogą pracować lepiej w innym trybie niż aktualnie wybrany.



Sheep



INSTRUKCJA

Instrukcje dotyczące instalacji

Włóż płytę CD-ROM z "Owcami" do czytnika w komputerze.

Jeżeli funkcja autostartu jest włączona, program instalacyjny uruchomi się automatycznie.

Jeśli funkcja autostartu nie jest włączona, kliknij Mój Komputer, a następnie ikonkę czytnika. Wybierz Setup, aby uruchomić program instalacyjny. Kliknij przycisk Instalacja, a następnie postępuj zgodnie z pojawiającymi się na ekranie instrukcjami.

Do wyboru masz trzy typy instalacji: minimalną, typową oraz maksymalną.

Maksymalna instalacja gwarantuje, że "Owce" będą chodziły na twoim komputerze na optymalnym poziomie. Jednakże wiąże się to z zajęciem większego obszaru na dysku twardym.

Granie w "Owce" na swoim komputerze

Po zainstalowaniu "Owiec" możesz uruchomić je na wiele sposobów.

Włóż płytę z "Owcami" do czytnika w komputerze. Program instalacyjny powinien uruchomić się automatycznie. Kliknij przycisk Graj, aby uruchomić grę.

Jeżeli płyta z "Owcami" jest już w napędzie, kliknij przycisk Start (znajdujący się w lewym dolnym rogu ekranu), a następnie Programy=>Empire Interactive=>Owca=>Owca: Gra. Gra uruchomi się.

Jeżeli na pulpicie został utworzony skrót do "Owiec", wystarczy dwukrotnie kliknąć ikonkę, aby uruchomić grę.

Konfiguracja sterowania

W "Owcach" gracz wciela się w rolę pasterza. Pasterz może być sterowany na kilka sposobów.

Sterowanie Joypadem/Joystickiem:
Wajcha lub pad: steruje kierunkiem poruszania się pasterza
Guzik A: bieg
Guzik B: skradanie/aktywowanie/podniesienie owcy/rzucenie owcą
Guzik C: okrzyk/rozrzucanie słodyczy
Guzik D: pokaż mapę poziomu

Klawiatura:
Klawisze kierunkowe: sterują kierunkiem poruszania się pasterza
Shift: bieg
Alt: skradanie/aktywowanie/podniesienie owcy/rzucenie owcą
Spacja: okrzyk/rozrzucanie słodyczy
Tab: pokaż mapę poziomu

Mysz:
Ruchy: sterują kierunkiem poruszania się pasterza (mysz kontroluje położenie okrągłego podświetlenia, do którego zmierza pasterz)
Lewy guzik myszy: bieg
Prawy guzik myszy: skradanie/aktywowanie/podniesienie owcy/rzucenie owcą
Spacja: okrzyk/rozrzucanie słodyczy
Tab: pokaż mapę poziomu

Jeżeli gracz chciałby zmienić sposób sterowania, może to zrobić korzystając z opcji Konfiguracja znajdującej się w głównym menu. Obecnie wybrany sposób sterowania wypisany jest na biało. Sposób sterowania można zmienić również w trakcie gry, naciskając odpowiedni klawisz: j (aby wybrać joystick/joypad), k (aby wybrać klawiaturę) lub m (aby wybrać sterowanie z myszy).

Klawisz **Esc** zatrzymuje grę.

Wprowadzenie

Wiele, wiele, wiele (zwielokrotnić do woli) lat temu przodkowie obecnej nowoczesnej owcy zostali rozesłani po całej Galaktyce z rodzimego układu planetarnego owiec, Ovis Aries. Kilku z tych badaczy wylądowało na małej, zielono-błękitnej planecie zwanej Ziemią. Ich zadanie polegało na udawaniu pasywnych osobników (czytaj: rżnięcie głupa) oraz zbieraniu danych na temat otaczającego ich środowiska do zbiorowej świadomości.

Jednakże, pławiąc się w trawie i słońcu, owce szybko zapomniały o swojej misji i powoli zostały udomowione przez człowieka. Owce na Ziemi podzieliły się na wiele ras, jak np. tajemnicza i zła Mordercza Owca czy też osławiona Złota Owca.

Teraz przodkowie owiec przybyli na ziemię z Ovis w celu odzyskania swoich utraconych stad. Aby osiągnąć ten cel bez ryzyka zwrócenia na siebie niepotrzebnej uwagi człowieka, porwali kilku mieszkańców Ziemi i napełnili ich pragnieniem zebrania wszystkich owiec oraz doprowadzenia ich do słynnej Mount Mouflon, skąd będą mogły powrócić do domu.

Przodkowie zaplanowali kilka nagród na drodze twojej wędrówki - "znaków kierunkowych", jak również technologię ulepszania owiec - "konwertory". Pomogą one owcom przetrwać niebezpieczną podróż. Owce będą podążały za swoimi przewodnikami w przekonaniu, że udają się do swojej mitycznej krainy snów - "Błękitnych Hawajów".

Niestety, pomiędzy owcami i rajem stoi jeden Niemilec - tajemniczy i zły Mr Pear (Grucha). Ze swego unoszącego się w przestrzeni laboratorium zamierza sięgnąć po władzę nad światem. Chodzi mu, skurczybaranowi, o to, aby wszczepić owcze geny wszystkim istotom na Ziemi, tak żeby po owczemu spokorniały. Oczywiście musi podporządkować sobie całkowicie istoty zwane owcami.

Cel gry

Celem gry jest przeprowadzenie jak największej liczby owiec przez siedem niebezpiecznych krain.

Gracz zaczyna każdy poziom ze stadem owiec, zaś jego celem jest przekonanie ich, aby udały się do wyjścia z etapu, przy okazji utrzymując jak najwięcej z nich przy życiu. Do ominięcia będzie wiele niebezpieczeństw i przeszkód, ale też wiele bonusów do odnalezienia.

Gracz ma do wyboru jednego z czterech pasterzy do przeprowadzenia owiec przez siedem niebezpiecznych krain. Nie ma bezpośredniej kontroli nad owcami, ale jest w stanie sterować poczynaniami pasterza. Kluczem do sukcesu jest odgadnięcie, jak owce reagują na pasterza, oraz okiełznanie trudności podczas najróżniejszych sytuacji, a ponadto wykorzystanie pasterza tak, aby owce kierowały się tam, gdzie chce gracz.

Uwaga: Kiedy graczowi uda się przeprowadzić odpowiednią liczbę owiec do wyjścia z etapu, pasterz musi również się tam udać, aby aktywować guzik/klucz i opuścić etap. Ostrzeżenie, jeżeli gracz postanowi opuścić etap, wszystkie owce pozostawione poza wyjściem z etapu zostaną utracone!

Menu główne

Wykorzystaj klawisze kierunkowe, aby przesuwać Iskierkę (Sparky) w górę i w dół, dopóki nie będzie znajdował się obok opcji, którą chcesz wybrać. Naciśnij Enter, aby wybrać daną opcję. W każdej chwili możesz nacisnąć Esc, bądź przesunąć Iskierkę do guzika "powrót", jeżeli chcesz wrócić do poprzedniego menu.

W Menu głównym znajduje się pięć opcji:

•Nowa gra - ta opcja pozwala rozpocząć graczowi nową grę.
•Wczytaj grę - ta opcja pozwala graczowi wczytać wcześniej zapisany stan gry.
•Trening - ta opcja pozwala graczowi przejść cztery etapy treningowe, które zapoznają go z podstawowymi zasadami gry.
•Konfiguracja - ta opcja pozwala graczowi na skonfigurowanie sterowania, dźwięku, poziomu trudności oraz obejrzenie tablicy wyników.
•Wyjście z gry - ta opcja pozwala graczowi na opuszczenie gry i powrót do systemu operacyjnego.

Ekran wyboru pasterza

Aby zacząć grać, musisz wybrać pasterza, którym będziesz sterował. Do wyboru masz czterech pasterzy. Każdy z nich ma zróżnicowane umiejętności (szybkość, umiejętność wymuszania posłuchu na owcach itp.) oraz jest wyspecjalizowany w prowadzeniu różnych gatunków owiec przez konkretne krainy. Po pewnym czasie zorientujesz się, który z pasterzy najbardziej odpowiada twojemu stylowi gry.

Uwaga: w przeciwieństwie do owiec pasterze są nieśmiertelni. Przeszkody, które zabiją owce, pasterza jedynie przewracają lub zwalniają jego ruchy. Za wejście na przeszkodę pasterz nigdy nie płaci śmiercią.

Ekran mapy świata

Na tym ekranie gracz dowiaduje się, do jakiej krainy ma wkroczyć. Jest to wskaźnik, jak daleko gracz posunął się w grze. Nie wymaga się tu podejmowania jakichkolwiek decyzji. Po prostu naciśnij Enter, aby przejść do ekranu wyboru etapu.

Ekran wyboru etapu

Na tym ekranie gracz dowiaduje się, w której krainie obecnie przebywa, oraz który z czterech etapów jest dla niego dostępny. Kiedy dany etap zostanie wybrany i zacznie się wczytywać, graczowi zostanie przedstawiony limit czasowy potrzebny do ukończenia etapu oraz minimalna liczba owiec, jaka musi zostać ocalona, aby przejść do następnego etapu.

Gdy dany etap zostanie ukończony, obok jego nazwy na ekranie pojawi się flaga. Nie będzie można go ponownie wybrać. W tym momencie gracz będzie musiał zdecydować się na inny etap, z którym będzie się borykał. Kiedy wszystkie cztery etapy w danej krainie zostaną ukończone, gracz zostanie przeniesiony do następnej krainy i będzie miał cztery nowe etapy do wyboru.

Ekran wyboru rasy

Zanim rozpoczniesz grę na jakimś poziomie, musisz wybrać rasę owiec, które będziesz przeprowadzał przez dany poziom. Do wyboru masz cztery rasy, a każda z nich cechuje się innymi właściwościami (szybkość, tendencje stadne, odwaga itd.).

Kiedy ukończysz jakiś etap daną rasą, obok jej nazwy pojawi się flaga. Oznacza to, że nie możesz już jej wybrać i pozostałe etapy będziesz musiał przejść pozostałymi rasami.

Każda kraina składa się z czterech etapów, gracz zaś musi przeprowadzić wszystkie cztery rasy przez każdą z krain. W miarę jak będziesz zapoznawał się z grą, zorientujesz się, iż różne rasy są bardziej lub mniej przystosowane do warunków panujących na poszczególnych etapach. Po wyborze rasy rozpoczynasz grę.

Bohaterowie

•Bo Peep
Pasterz za dnia, wokalista zespołu rockowego nocą. Potrafi sobie radzić z owcami, uspokajając i wyprowadzając nawet najbardziej uparte z opresji.

•Adam Half Plot
Dawniej kierownik banku, obecnie prowadzi bardziej wyluzowany tryb życia jako prywatny detektyw. Jego podejście do owiec jest dość brutalne.

•Motley
Motley jest prostym stworzeniem marzącym o zostaniu psem pasterskim. Może zostać zastraszona przez bardziej gruboskórne rasy owiec.

•Shep
Shep jest wysoce inteligentnym psem pasterskim. Wprawdzie lata ciążące mu na karku sprawiają, że nie jest już tak szybki jak niegdyś, ale odmawia przejścia na emeryturę.

Rasy owiec

W grze występują cztery rasy owiec, każda wyróżniająca się własnym stylem. Jednakże wszystkie łączy jedna wspólna cecha, a mianowicie głupota.

•Pastoralne
Zwykłe, nudne owce - wsioki bojące się wszystkiego.

•Miejskie
Fanki aktualnej mody, niebojące się niczego. Zbyt głupie, żeby odróżnić zagrożenie od bezpieczeństwa.

•Długowełniste
Podkultura owiec, jak motocykliści, rock-

meni czy też crusties. Kochają rock. Nie tak strachliwe jak większość owiec, ale ciągle głupie.

• **Neogenetyczne**
Na zewnątrz utrzymujące fasadę wyluzowanych twardzieli, jednakże w rzeczywistości są głupie i strachliwe. Dobrze znają się na komputerach i korkach.

Ekran gry pokazuje (u góry od lewej):

• Liczbę owiec pozostałych przy życiu na danym etapie
• Liczbę owiec, które zostały uratowane na danym etapie
• Stado owiec gracza
• Czas pozostały do ukończenia etapu

Ekran ukończenia etapu

Ten ekran pojawia się, kiedy uda ci się ukończyć dany etap. Pokazuje on liczbę uratowanych owiec, czas, jaki zajęło ci ukończenie etapu, oraz liczbę uzyskanych punktów.

W tym momencie możesz wybrać:
• Kontynuuj: wybrawszy tę opcję, zostaniesz przeniesiony do kolejnego etapu.
• Powtórka: dzięki tej opcji możesz spróbować jeszcze raz przejść etap, który właśnie ukończyłeś. Uwaga: wybierając tę opcję, ryzykujesz utratę postępu w grze, który właśnie uzyskałeś, oraz liczbę zdobytych punktów.
• Zapis: zapisuje stan gry. Istnieje możliwość robienia wielu zapisów
• Szybki start - rozpoczęcie etapów treningowych.
*Użyj klawiszy kierunkowych, aby przesunąć Iskierkę do opcji, którą chcesz wybrać.
*Naciśnij Enter, aby potwierdzić wybór danej opcji.
*Wybierz Trening z Menu głównego.
*Z ekranu wyboru pasterza wybierz tego, z którym chcesz poćwiczyć.
*Wskaźnik krainy będzie pokazywał, iż przenosisz się do krainy treningowej. Naciśnij Enter, aby przejść dalej.
*Wybierz etap treningowy, który chcesz rozegrać.
*Wybierz rasę owiec, którymi chcesz grać.
*Kiedy etap skończy się ładować, naciśnij dowolny klawisz, aby rozpocząć grę.

Gry bonusowe

Każdy etap zawiera Złotą Owcę. Jeżeli uda ci się zebrać wszystkie Złote Owce w danym świecie, uzyskasz dostęp do gry bonusowej. Jeśli uda ci się zdobyć Złotą Owcę na jakimś etapie, jej ikonka pojawi się obok nazwy tego etapu na ekranie wyboru etapu.

Tryb powtórki

Kiedy ukończysz jakieś etapy i zapiszesz stan gry, możesz spróbować przejść je ponownie. Aby uzyskać do nich dostęp, udaj się do Menu głównego i wybierz wczytanie gry. W tym momencie możesz wybrać, czy chcesz wznowić grę (kontynuować przygodę), czy też powtórzyć etap. Wybierz Powtórkę, a pojawi się ekran trybu powtórki. Przesuwając Iskierkę za pomocą klawiszy kierunkowych wybierz etap, który chcesz powtórzyć. Na ekranie znajdują się dwa czerwone guziki, za pomocą których wybierasz poprzedni lub następny etap. Gdy wybierzesz etap, który chcesz powtórzyć, przesuń Iskierkę do zielonej strzałki i naciśnij Enter. Rozpoczniesz grę na wybranym przez siebie etapie.

Uwaga: Gdy grasz w ten sposób, na początku etapu wynik jest za każdym razem ustawiony na zero. Jest to dobry sposób na trenowanie przechodzenia każdego etapu. Punktacja oraz najszybsze czasy przejścia są zapisywane, więc różni gracze mogą ze sobą rywalizować.

Wskazówki i podpowiedzi

Przemieszczenie pasterza w kierunku owiec sprawia, iż owce odsuwają się. Zmuszenie pasterza do biegu sprawia, iż owce będą poruszały się szybciej. Skradanie się pozwala pasterzowi na podejście do owiec na mniejszą odległość.

Na poszczególnych etapach znajdują się najróżniejsze przeszkody i postacie, które będą wpływały na zachowanie owiec. Niektóre z nich będą je po prostu zabijać, niektóre zmuszą je do ruchu, a jeszcze inne sprawią, iż owce będą przewracały się na plecy. Tak urządzona owca nie może się ruszać i zdechnie, jeżeli pozostanie w tym stanie przez dłuższy czas. Na nogi może ją postawić pasterz. Przesuń go do owcy będącej w tarapatach a następnie naciśnij guzik/klawisz aktywacji.

Pasterz może również podnieść dowolną owcę. Aby to zrobić, przesuń pasterza w pobliże owcy (co czasami może wymagać podkradnięcia się), a następnie naciśnij guzik/klawisz aktywacji. Kiedy pasterz podniesie owcę, ponowne naciśnięcie guzika/klawisza aktywacji spowoduje rzut owcą.

Naciśnięcie guzika/klawisza krzyknięcia sprawi, iż pasterz krzyknie. Jego głos, niczym wycie Tarzana (jak wiadomo, Tarzan wydawał je zawsze po niskim przelocie rozkrocznym nad wystającym sękiem), przestraszy i rozproszy owce znajdujące się w bezpośredniej odległości. Krzyczenie jest też dobrym sposobem na ruszanie co bardziej upartych owiec.

Wykorzystuj mapy etapów (klawisz TAB), aby zaplanować najbardziej optymalne trasy przemarszu.

Na etapach porozrzucane są różne power-upy, które mogą być wykorzystane do wpłynięcia na owce i pomagają graczowi omijać przeszkody (np. radio sprawia, iż owce przez krótki czas podążają za pasterzem).

Podczas rozgrywki możesz też natknąć się na tablice ogłoszeniowe, które zawierają najróżniejsze wskazówki. Aby je przeczytać, wystarczy, że zbliżysz się do nich pasterzem.

CDA

Czyż to nie ułatwia życia?

GRY KOMPUTEROWE

SPECJALNA OFERTA WIRTUALNEGO ŚWIATA

Pełną ofertę gier znajdziesz w naszym sklepie internetowym www.wirtualny.com

99 PL	SILENT HUNTER
99 PL	WIGGLES
99 PL	EUROPA UNIVERSALIS II
99 PL	OPERATION FLASHPOINT
99	ALIEN vs PREDATOR 2
99 PL	WARIOR KINGS
119 PL	EMPIRE EARTH
129	COMMANDOS 2

GRATIS!

Kupując jeden z powyższych tytułów otrzymasz jedną z dwóch fantastycznych gier: do wyboru TRAFFIC GIANT GOLD PL lub GIANTS PL GRATIS

GRATIS!

19 PL	FALLOUT
29 PL	HEROES OF MIGHT & MAGIC III
29 PL	EARTH 2150
49 PL	LONGEST JOURNEY
49	RED FACTION
49 PL	GŁUPKI Z KOSMOSU
79 PL	RALLY TROPHY
79 PL	DIABLO LORD OF DESTRUCTION
99 PL	FALLOUT TACTICS
99	ANARCHY ONLINE
129	FIFA 2002
129	IL 2
139	MONOPOLY TYCOON
149 PL	SIMS TOTAL
149 PL	ZESTAW DIABLO II + LORD OF DESTRUCTION
159 PL	SETTLERS ZESTAW KOLEKCJONERSKI

Wirtualny Świat poleca na Nowy Rok

49 PL	KNIGHT & MERCHANTS 2
49	STARCRAFT
79 PL	SIMS RANDKA
99 PL	TWIERDZA
119 PL	HARRY POTTER
139	MONOPOLY TYCOON
139	CIVILIZATIONS 3

CO ZYZKUJESZ KUPUJĄC U NAS

KSIĄŻKI

22	KRUCJATA LIBERTYEGO
27	DZIEDZICTWO KRWI
29	DZIEŃ SMOKA
39	HARRY POTTER I CZARA OGNIA

GRY KARCIANE I RPG

45 — **WŁADCA PIERŚCIENI**
Zestaw podstawowy zawiera 63 karty (60 stałych i 3 rzadkie karty włożone losowo), instrukcję do gry w jęz. angielskim + w jęz. polskim

35 — **MAGIC THE GATHERING 7 EDYCJA**
2 talie po 30 kart, kolorowa instrukcja 112 stron

49 — **NOWOŚĆ! GRA KARCIANA „HARRY POTTER"**
ZESTAW PODSTAWOWY
Zestaw zawiera dwie talie każda po 41 kart.

JUŻ W SPRZEDAŻY PRZENOŚNE KONSOLE

GAME BOY COLOR GAME BOY ADVANCE

ZADZWOŃ I ZAMÓW: (0-22) 519 69 69 LUB ODWIEDŹ NASZ SKLEP W INTERNECIE: WWW.WIRTUALNY.COM



CENTRUM SPRZEDAŻY WYSYŁKOWEJ

wirtualny świat

wirtualny.com

Tel. (0PREFIX22) 519 69 69
fax : 519 69 70, www.wirtualny.com

ul. Jagiellońska 74, budynek E, 03-301 Warszawa
e-mail: wirtualny@wirtualny.com

PRACUJEMY: PONIEDZIAŁEK - PIĄTEK W GODZINACH 8⁰⁰ - 18⁰⁰
W SOBOTY W GODZINACH 10⁰⁰ - 14⁰⁰

PRZED PREMIERĄ

[illegible] ZAMÓWISZ PRZED PREMIERĄ KONIECZNIE PRZECZYTAJ W tej rubryce są prezentowane gry, których premiera odbędzie się za kilka tygodni lub miesięcy, [illegible] już dziś będziesz mógł złożyć na nie zamówienie. Co zyskasz? Zyskasz pewność, że otrzymasz oryginalną grę jako jeden z pierwszych w naszym kraju. [illegible] W nagrodzie Ci czekanie razem z grą otrzymasz super upominek w zależności od gry będą to pełne wersje gier, koszulki, płyty demo lub inne gadżety [illegible] z grami. UWAGA. Upominki otrzymają tylko osoby które zamowią grę przed jej polską premierą.

WARCRAFT III

Trzecia odsłona doskonałej serii gier RTS WarCraft. Gracze będą walczyć w całkowicie interaktywnym świecie w którym znajdą: wędrujące potwory, neutralne miasta, twierdze czy świątynie. Gracz będzie mógł wybierać spośród czterech różnych ras: Orkow, Ludzi, Nieumarłych i Ciemnych Elfów, z których każda dysponuje własnymi unikalnymi jednostkami, technikami wojennymi i magicznymi właściwościami.

PREMIERA: CZERWIEC 2002

NAJTANIEJ W KRAJU PL

Zamawiając przed premierą grę Warcraft III otrzymasz GRATIS SACRIFICE (3CD) PL

WIZARDRY VIII

[illegible] cy. Fascynująca grafika 3D, niespotykana dotąd w grach RPG. Gra współpracuje [illegible] środ 11 ras i 15 klas.
Niezwykły, nowy system walki. Walczysz z ponad 100 rodzajami potworów. Rzucasz ponad 100 różnych, animowanych [illegible]

99 PL

Zamawiając przed premierą grę Wizardry VIII otrzymasz GRATIS grę TRAFFIC GIANT GOLD PL

PREMIERA: STYCZEŃ 2002

HEROES OF MIGHT AND MAGIC IV

Przygoda rozpocznie się od zniszczenia zdezelowanego, starego świata z Heroesów III, a zakończy na zbudowaniu od podstaw nowego, doskonałego tylko z pozoru, świata o nazwie Axeoth. Rozwój krainy postępował będzie, w zależności od wybranej kampanii, w stronę dobra lub zła.
W Heroes of Might and Magic IV znajdziemy siedem rozwiniętych kampanii, w tym nowość – miasto Przytułek, dwadzieścia pięć map do osobnych potyczek, niezwiązanych z fabułą, lub do trybu multiplayer. Jakby tego było mało, razem z grą zostanie zamieszczony edytor kampanii, map oraz narzędzia do tworzenia trójwymiarowych obiektów! W „czwórce" kamera zostanie umieszczona wyżej, ukazując akcję z ukosa, czyli izometrycznie. Co więcej, poprawie ulegnie grafika, która dąży do jak największego realizmu przedstawiania budowli i otaczającego terenu. Dzięki trzeciemu wymiarowi możliwe będzie wprowadzenie torów lotu pocisków i zasięgu wzroku jednostek oraz stworzenie przeszkód w postaci pagórków, drzew lub zniszczonych budowli.

99 PL

Zamawiając przed premierą grę Heroes of Might and Magic IV otrzymasz GRATIS grę BATTLE ISLE 4 + INCUBATION PL

PREMIERA: LUTY 2002

NAJLEPSZE ZAKUPY W INTERNECIE - 24 h

wirtualny.com

[illegible] naszym sklepie znajdziesz wszystko, co [illegible] potrzebne prawdziwemu entuzjaście komputerów, [illegible] netu i fantastyki. Na naszym serwerze znajdziesz m.in. gry komputerowe, gry karciane, [illegible], komiksy, filmy DVD, figurki, konsole Gameboy Color i Gameboy Advance wraz z grami.

Wszystko to po najniższych cenach w kraju. Sprawdź sam. Na naszej stronie znajduje się również serwis z aktualnymi informacjami z rynku gier komputerowych. Odwiedź nasz sklep internetowy i weź udział w konkursach, skorzystaj z promocji i zrób najlepsze zakupy w swoim życiu.

W naszym sklepie czekają na Ciebie najniższe ceny, aukcje, konkursy i darmowe dema.

Odwiedź najlepszy serwis o grach komputerowych:
http://www.gry.wp.pl/

eracer

CD-ACTION

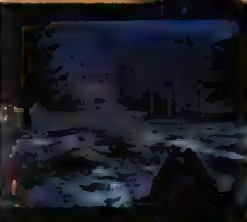


Coś Nowego

• Project IGI 2

Nie było wątpliwości, że sequel będzie. Był natomiast problem - kiedy. Już wiemy - w czerwcu roku pańskiego 2002. Co ciekawe, prawa do sequela nnzyskał od Eidos Codemasters. Obiecują oni, że gra nie tylko poprawi wszystko to, co bolało w jedynce (a jak pamiętamy - po jej premierze był określił świadomość: gra nawet w połowie nie była tak rewolucyjno-rewelacyjna, jak zapowiadano, m.in. brak funkcji ingame save'a znacząco skrócił jej życie - niewielu bowiem znalazło się takich, którym chciało się powtarzać po raz n-ty określoną misję.) ale i wiele, wiele rzeczy nowych. Można więc chyba mieć nadzieję, że tym razem Project I.G.I. rzeczywiście okaże się wart "wejścia weń". Jak dotąd wiadomo jednak tylko tyle, że pojawić się mają 3 kampanie (Rosja, Libia, Chiny), że zajmować się czynnie będzie najbardziej palącym obecnie problemem - światowym terroryzmem. Twórcy Project IGI 2 - team odpowiadający za jedynkę, czyli norweskie Innerloop Studios, obiecują też, że nie zabraknie tym razem trybów multiplayer. Więcej szczegółów - wkrótce, tymczasem zaś - parę screenów na zaostrzenie apetytów...





• Dungeon Siege w kwietniu

Cóż, znów nienajlepsze wieści dla tych, którzy pokładają ogromne nadzieje w tym ponoć przełomowym role-play'u. Microsoft bowiem, na wniosek twórców gry, Gas Powered Games przełożył po raz kolejny jej premierę - tym razem na kwiecień roku dwutysięcznego i drugiego. I znów wypada nam mieć nadzieję, że opóźnienie wyjdzie grze i tym samym - nam, na dobre i... obejrzeć galerię nowych screenshotów z gry.



GATUNEK: **RTS**

WARRIOR KINGS



DJ Jar Jar

RTS to dziś wciąż jeden z najbardziej popularnych gatunków gier. Niestety z tego powodu wielu producentów postanowiło "kopiować" pierwowzory, takie jak Dune 2, Warcraft, Starcraft czy Command & Conquer - licząc na łatwy sukces. W większości przypadków zakończyło się to porażką, ale zazwyczaj rynek był (i jest) tak chłonny, że odpowiednia reklama pozwalała sprzedawać te same produkty, choć w innych opakowaniach. W przypadku Warrior Kings sytuacja wygląda zupełnie inaczej - zanosi się na to, że będzie to zupełnie nowa jakość wśród strategii czasu rzeczywistego!

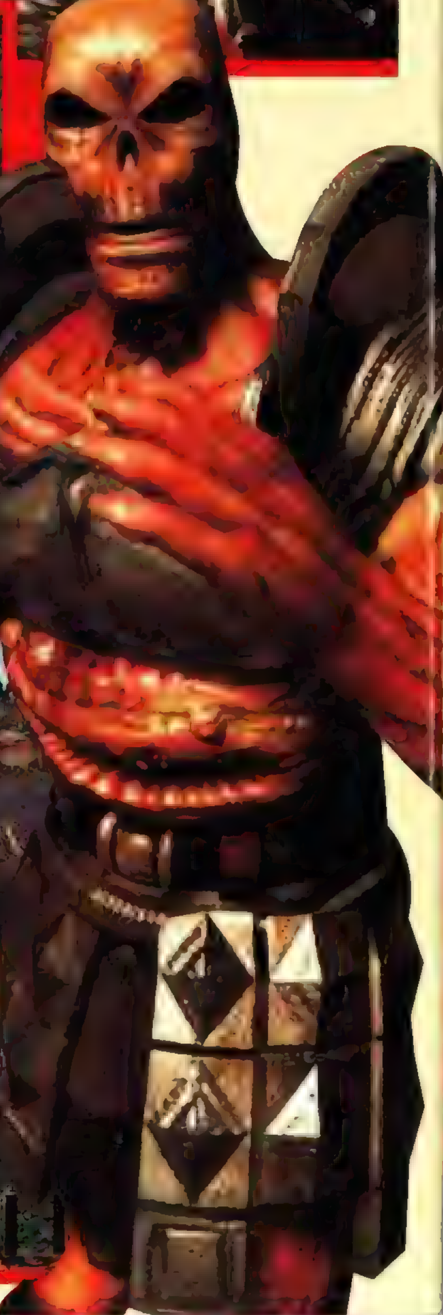












Na wstęp'e słówko o fabule. Zostajesz przeniesiony do średniowiecznego świata fantasy, pełnego rycerzy i demonów, gdzie małe królestwa toczą liczne boje, chcąc przejąć kontrolę nad całą krainą. Twój ojciec zginął i musisz przywrócić dawną potęgę jego królestwa, które aktualnie niemal obróciło się w pył. Zjednoczenie wszystkich terenów i zaprowadzenie porządku wydaje się zadaniem niemal nie do wykonania, ale ty musisz temu podołać.

Pierwsze, co przyku wa wzrok w Warrior Kings, to grafika 3D. Tak, tak... WK to RTS z w pełni trójwymiarowym środowiskiem, co oznacza, że wszystko - zarówno teren, postacie, jak i budynki - możesz obejrzeć z dowolnej strony. Co do ukształtowania terenu warto zwrócić uwagę na jego różnorodność, która

Coś Nowego

• Neverwinter Nights

Tak się jakoś dzieje, że te dwa tytuły - wspomniany powyżej Dungeon Siege (Gas Powered Games/ Microsoft) i Neverwinter Nights (BioWare), zwykły chodzić w parze. Nie ważąc się tedy występować przeciw tradycji informujemy, że na oficjalnej stronie NN pojawiło się kilka nowych i nie da się ukryć niezłych screenów. Indżoj.



• Paradox dzieli i... rządzi

Szwedzki Paradox Entertainment, w trosce o pozostanie "nad kreską" w bilansach, postanowił wydzielić ze swych struktur zupełnie nowe działy, zajmujące się jedynie projektami budowanymi w oparciu o system tworzenia trójwymiarowego terenu zwany Valpurgius. "Nowy" w rodzinie nazwany został Point Blank Development. Dzięki temu podziałowi obowiązków gracze czekający na gry tworzone w studiach PE - strategię Europa Universalis 2, oraz role-playe Valhalla Chronicles, mogą być pewni, że całe siły Paradox pójdą właśnie w kierunku ich maksymalnego zadowolenia. Nie jest też wykluczone, że wreszcie znajdzie się czas, by zrealizować niektóre z posiadanych przez Paradox, niewątpliwie atrakcyjnych licencji - m.in. na Kult, Chronopię, Mutant Chronicles: Warzone.

• Fahrenheit

Twórcy Omikron: The Nomad Soul, Quantic Dream przygotowują się do uroczystej premiery swego nowego projektu - Fahrenheit, który sami określają mianem trójwymiarowej... telewizji! Gra ta bowiem ma postać serialu telewizyjnego, z kolejnym odcinkiem "emitowanym" co miesiąc.

oprócz walorów wizualnych ma również olbrzymie znaczenie podczas bitew. WK będzie dysponowało bardzo wydajnym engine'em 3D, mającym zapewnić ogromne możliwości kreowania terenów przy jednoczesnym niewielkim obciążaniu procesora. Możliwości silnika wynikają z inteligentnego systemu dostrajania jakości grafiki względem ilości obiektów (szczególnie ruchomych) wyświetlanych na ekranie. A swoją drogą, różnorodność wszelkich budowli, jak i jednostek ma być po prostu przeogromna. Do tego jeszcze zmieniające się warunki pogodowe... a wszystko dodatkowo okraszone jest wspaniałymi odgłosami i ścieżką audio.

Jak obiecują autorzy, w WK cały czas będzie się coś działo. Dobrze znane z innych RTS-ów sytuacje w rodzaju - buduj, buduj, buduj.... walcz - są tu zminimalizowane niemal do zera. Ciekawe jest również to, że gracz nie będzie musiał opowiedzieć się po którejś ze stron (dobra lub zła) już na początku gry - będzie mógł to zrobić w jej trakciem jak i podczas rozwoju fabuły. Jest to bez wątpienia interesujący pomysł, a warto dodać, że samo pojęcie "strona" ma w Warrior Kings znaczenie zgoła odmienne niż w większości RTS ów. Tak jak w życiu, pojęcia "dobra" i "zła" przenikają się, tak więc gracz - obierając stronę dobra, często będzie musiał sięgać po środki, jakich zwykle używają jego siły.

W grze jest około 30 różnych jednostek, stopniowo udostępnianych w miarę rozwoju państwa. Prawdziwym strzałem w dziesiątkę ma być walka - ludzie z firmy Black Cactus obiecują, że jednym z największych atutów Warrior Kings będą rozbudowane możliwości walki w różnych formacjach bitewnych. Wszyscy pewnie denerwujecie się, gdy po misternym ustawieniu, powiedzmy, 30 jednostek w klin i puszczeniu ich do akcji obserwujecie, jak po kilku krokach grupa zachowuje się jak stado owiec, w środku którego znalazł się wilk. Totalny chaos i rozbieganie się żołnierzy w różnych kierunkach bez umiejętności trzymania szyku to cecha charakteryzująca dotychczasowe RTS. Warrior Kings ma to całkowicie zmienić. Jednostki ustawione w określony szyk będą się go trzymały, chyba że wydasz inne polecenie! Albo wcześniej zginą. :)



W Warrior Kings niebagatelne znaczenie będzie miało to, z kim trzymasz. Zaczynasz jak każdy inny gracz, ale decyzja o opowiedzeniu się po którejś ze stron będzie miała znaczenie nie tylko ideologiczne. Wpłynie także w znacznym stopniu na sposób prowadzenia walk i strategię działania. Aby jeszcze bardziej urozmaicić rozgrywkę, twórcy postanowili, na wzór cRPG ów, wprowadzić zadania poboczne, które nie mają nic wspólnego z główną fabułą. Dyplomacja jest na tyle zaawansowana, że często warto będzie z własnej inicjatywy prowadzić rozmowy z wrogami, choć oczywiście tak naprawdę najlepiej będzie wyeliminować wszystkich przeciwników. :) Nie warto pozostawiać sobie zbyt wiele złudzeń co do długotrwałości wszelkich pokojowych umów.

Zdobywanie twierdz, które w wielu innych RTS-ach potraktowano po macoszemu, w Warrior Kings będzie naprawdę ważnym i niezwykle dopracowanym elementem. Możliwości szturmu będą ogromne (mnóstwo fantastycznych machin oblężniczych), ale nawet z wykorzystaniem najlepszego sprzętu nie będzie to wcale proste zadanie. Dodatkową atrakcją będzie również wysoka inteligencja przeciwników. Jeśli dodamy do tego bardzo rozwinięty aspekt ekonomiczny, to w sumie otrzymamy strategię czasu rzeczywistego w pełnym znaczeniu tego słowa, a nie jakąś tam zręcznościówkę, podszywającą się pod RTS.



Rozwinięty tryb multiplayer ma umożliwić wszystkim znudzonym potyczkami z komputerem zasmakowanie prawdziwej walki. Możliwe jest granie zarówno w Internecie, jak i sieci lokalnej - do 8 osób naraz. Choć tryb single daje ogromne możliwości, jednak każdy, kto przeżył to raz, wie, jak niesamowitą "przejażdżką" jest multiplayer.

Kolejna sprawa to interfejs. Ponieważ WK jest rozbudowany, jego autorzy, znając lenistwo ogromnej rzeszy graczy, poświęcili wiele czasu, aby stworzyć przyjazny intuicyjny interfejs, a naukę obsługi wdrożyć w rozgrywkę tak, aby potencjalny nowicjusz pojął w okamgnieniu wszystkie potrzebne mechanizmy, bez uprzedniego czytania kilkunastu kilobajtów tekstu.

Warrior Kings zapowiada się znakomicie: obala schematy niemal na każdym kroku i wygląda na to, że na rynku RTS-ów już wkrótce będziemy mieli niemały przewrót. Każdy zwolennik strategii, a w szczególności rozgrywanej w czasie rzeczywistym, powinien uzbroić się w cierpliwość - tym razem to naprawdę się opłaci.

ⓘ Warrior King

■ Producent: **Microids Developer**

Wszystkiego najlepszego w Nowym Roku!



życzy zespół CDPROJEKT

Drodzy klienci,

Bardzo dziękujemy za zaufanie, jakim obdarzyliście naszą firmę. To dzięki Wam w roku 2001 co drugie sprzedane w Polsce pudełko z grą na PC miało logo CD Projekt*. To wielka nagroda, która naprawdę nas cieszy! Sukces zobowiązuje. Będziemy rozwijać naszą firmę, tak aby jeszcze lepiej odpowiadać na Wasze potrzeby. Oto nad czym obecnie pracujemy:

- We wrześniu uruchomiliśmy dział produktów dla dzieci, którego oferta w 2002 roku powiększy się o produkty firmy Disney Interactive.
- Wchodzimy na rynek gier na konsole. Wkrótce wydamy pierwszą grę na Playstation 2 – Baldur's Gate: Dark Alliance, co najważniejsze w cenie 179.90 i po polsku!
- Już 1 lutego ruszy nowy serwis internetowy www.cdprojekt.info – będzie absolutnie nowy i totalnie odlotowy :-)
- Już 13 lutego ukaże się kolejna eXtra Gra (Gorasul: Dziedzictwo Smoka, 4 CD za jedyne 29.99 zł). Jest to początek mocnej ekspansji tej serii.
- Już 13 marca ukaże się nowa seria: eXtra Gra: Wielkie Hity ze wznowieniami największych komputerowych przebojów. W pierwszym numerze Heroes of Might and Magic 3 wraz z dodatkiem za 26.99!
- Wiosną zakończymy rozbudowę naszego działu pomocy technicznej. Chcemy, aby uzyskanie informacji było zawsze łatwe i przyjemne.

Chcemy się również pochwalić ;-) że w 2002 działalność CD Projekt po raz pierwszy wychodzi poza granicę Polski. Gracze w Czechach i na Słowacji również będą mogli kupować gry w przystępnych cenach. Wśród pierwszych pozycji będą m.in Wiggles, Heroes of Might and Magic IV, Europa Universalis II. Tym razem zawsze w profesjonalnej czeskiej wersji językowej i „za dobrou cenu 999 Kc" :-)

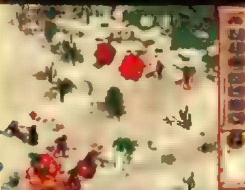
Coś Nowego

Fabuła tegoż serialu spodoba się zapewne wszystkim, których przechodzą miłe ciarki na myśl o rzeczach niezwykłych, tajemniczych i... złowieszczych. Pamiętajcie jednak, że po Fahrenheit świat nie będzie już taki, jaki był.
Bliższe szczegóły na temat tego obiecującego projektu, łączącego cechy gry i telewizji (czyżby tak właśnie miała wyglądać interaktywna telewizja przyszłości?!) na jego stronie oficjalnej: www.fahrenheitgame.com. Pilotażowy odcinek Fahrenheit (czyt. demo) już wkrótce...



• **Codename: Outbreak już w lutym!**
Jak informuje Manta Interactive Codename: Outbreak, ten nadspodziewanie dobry First Person Shooter, dzieło twórców Kozaków: Europejskich Bojów, wpadł w ręce zespołu polonizującego. Już wkrótce więc (w lutym) krzyki umierających i jęki rannych odezwą się z nową siłą. Tym większą, że cena Codename: Outbreak nie przekroczy 50 złotych! Woohoo!

• **Nie wierzcie zatem, że HoMM4 też już w lutym...**
Rosyjski Freelancer.com poinformował, że dysponuje pewną datą premiery wyczekiwanej niemalże bez tchu czwartej części sagi Heroes of Might & Magic. Ich zdaniem miałaby się ona odbyć już 1 lutego 2002. Nie wierzcie w to jednak - wydawca gry, 3DO, czyli ci, którzy wiedzą najlepiej, ogłosił, że premiera HoMM4 odbędzie się najpewniej najwcześniej w marcu. Nie skreślajcie jednak Freelancer.com z listy ulubionych - to miejsce, w którym znaleźć można naprawdę ogromną liczbę wyjątkowych materiałów graficznych z HoMM4 i innych gier tego typu.



• **Medal of Honor: Allied Assault - demo wkrótce**
Jak wiadomo Medal of Honor: Allied Assault, ten poważniejszy, gdyż przeznaczony dla tych, którym nie w smak nadnaturalne elementy konkurent Return To Castle Wolfenstein na naszych HDD zagości dopiero w lutym 2002. Już w połowie grudnia jednak będzie nam dane namacalnie zbadać, w jakim





O bardzo małej ilości polskich gier można powiedzieć, że są na "światowym poziomie". Polscy programiści mają na swoim koncie tylko garstkę takich tytułów. Swego czasu wielkie nadzieje wiązano z Mortyrem. Teraz autorzy Mortyra pracują nad nowym projektem o nazwie Another War. Jest to typowy przedstawiciel gatunku cRPG.



GATUNEK: cRPG

Michał Łukasiewicz

Za powstanie Another War odpowiedzialni są ludzie z firmy Mirage Interactive, którzy, jak już wspomniałem na wstępie, mają na swym koncie znaną w Polsce grę Mortyr. Był to udany FPP, określany często mianem "polskiego Quake'a". Czy Another War zostanie nazwany "polskim Falloutem"? Myślę, że szanse na to są niewielkie, ale nie należy od razu nastawiać się na "nie". To, że akcja Another War toczy się w zupełnie innym czasie (II wojna światowa) niż w Falloucie, można by pominąć, jednak nie sposób nie zauważyć, że najważniejszy element gry, czyli fabuła, jest niestety niezbyt udany (przynajmniej dla mnie).

Pierre, przyjaciel naszego bohatera, zajmuje się wyceną dzieł sztuki. Jego stałym klientem jest pewien Niemiec, który od czasu rozpoczęcia wojny zleca oszacowanie wartości dużo większej ilości okazów. Wtedy też Pierrea zaczyna podejrzewać, że Niemiec nie mówi mu prawdy o pochodzeniu artefaktów. Przyjmuje jednak kolejne zadanie: wycenę trzech starych monet. Okazuje się, że ich właścicielem był kiedyś znajomy Pierre'a, Żyd mieszkający przed wybuchem wojny w Warszawie. Kustosz jest przekonany, że ów Żyd w żadnym wypadku nie pozbyłby się nawet małej części swojej kolekcji, i dlatego postanawia zakończyć współpracę ze swoim dotychczasowym zleceniodawcą. Niemiec prosi o jeszcze jedną wycenę, tym razem chodzi o księgę. Pierre zgadza się. Po pewnym czasie w księdze znajduje zaszyfrowaną mapę, którą udaje mu się odczytać. Wie, że o istnieniu tej mapy oraz o tym, co ona zawiera, nikt nie może się dowiedzieć. Nikt oprócz naszego bohatera, którego Pierre postanawia wezwać na pomoc. Spotkanie następuje w kafeterii, ale oto pojawiają się nieproszeni goście - oficerowie Gestapo...



Grafika prezentuje się ładnie, szczególnie jeśli chodzi o tekstury i oświetlenie. Wygląd postaci to już całkiem inna sprawa - w tej kwestii pozostało jeszcze dużo do zrobienia. Na plus należy zaliczyć to, że świat gry żyje. Po uliczkach miasta przechadzają się jego mieszkańcy, w lochach spotkamy się z biegającymi po podłodze szczurami itd. Na dzień dzisiejszy dostępna jest wyłącznie rozdzielczość 800 x 600 i nic mi nie wiadomo o tym, aby w finalnej wersji znalazły się jakieś wyższe - ale jak uczy przykład Diablo 2, nie rozdziałka jest najważniejsza, a grywalność. O tej nie chcę się na razie wypowiadać.

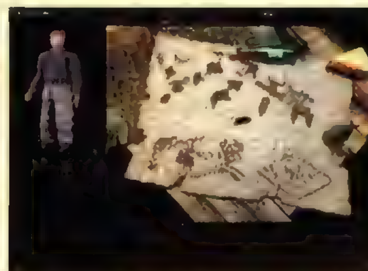


Podobnie jak w większości gier cRPG, tak i tutaj wydarzenia będziemy śledzić poprzez widok z rzutu izometrycznego, a interfejs obsługiwać za pomocą myszy. Nasz bohater będzie oczywiście zdobywać punkty oraz poziomy doświadczenia. Istnieć będą również specjalne umiejętności, które bez problemu dadzą się "podpiąć" pod klawisze funkcyjne. W becie spotkałem się z trzema klasami postaci: Mięśniakiem, Złodziejem i Inteligentem. Niezbyt odkrywcze nazwy, prawda?

Autorzy adresują swój produkt do graczy powyżej szesnastego roku życia, którzy doskonale bawili się przy grach typu Fallout, Baldur's Gate czy nawet Diablo. Zapowiadane wymagania sprzętowe to Pentium II 500 MHz, 128 MB RAM, akcelerator 3D. Gra powinna ukazać się pod koniec tego roku.

Another War
Producent: Microids Developer

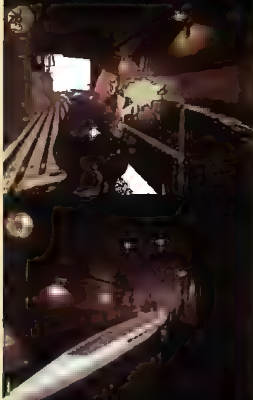






Coś Nowego

stylu otrzymana będzie te odpowiedź EA na działania Activision - na tę datę planowane jest demo multiplayer. Niedługo później zaś dowiemy się, czym ma być MOHAA dla pojedynczego gracza! Tymczasem jednak, jako że mamy jeszcze troszkę czasu, zapraszam do galerii.
UPDATE: oficjalna data premiery Medal of Honor: Allied Assault - 22 stycznia (!) 2002.



• Industry Tycoon 2 - Nowe screeny!
Po wielu tygodniach oczekiwań pojawiły się nowe screeny z gry Industry Tycoon 2! Doskonale zapowiadająca się gra ekonomiczno-strategiczna zostanie wydana w profesjonalnej, polskiej wersji językowej na początku przyszłego roku. Jednak zanim to nastąpi, przypomnijmy na czym polega rozgrywka. Celem gry jest stworzenie niezależnego Imperium Finansowego. Aby osiągnąć założony cel, gracz wcieli się w przedsiębiorcę, który poprzez zarządzanie zasobami, produkcją oraz zakupem i sprzedażą będzie dążył do wypełnienia swojej życiowej misji. Ogromne możliwości, niesłychana grywalność i wspaniałe wykonanie graficzne sprawią, że Industry Tycoon 2 zostanie zdecydowanie liderem wśród gier ekonomicznych. Poniżej kilka zrzutów z gry.



• Rally Trophy z brelokiem!
O Rally Trophy, znakomitym symulatorze legendarnych już samochodów rajdowych stworzonym przez Bugbear Ent. i wydanym u nas przez CD Projekt, mówiliśmy już nie raz i nie dwa razy. Tym razem przyczyną jest niedawna premiera gry - a jeszcze dokładniej - miły prezent dla wszystkich zmotoryzowanych i nie tylko, czyli breloczek do kluczy, jaki każdy z wirtual-

The Troma Project



■ Campari

Jestem ciekaw, jak wielu czytelników CDA kojarzy nazwę "Nekrosoft". No, no, no! Ech, chyba nic z tego. ;) "Rezerwowe Psy" - i wszystko jasne...

GATUNEK: AKCJA

Odgłośnych swego czasu RP mówiło się różnie. Jedni wychwalali tę produkcję pod niebiosa, a inni (my) gruntownie besztali, zwracając uwagę na liczne sceny erotyczne rodem z filmów tylko dla dorosłych, mierną fabułę, kiepski engine itd. Tak czy siak, panowie z Nekrosoftu nie przejęli się zbytnio średnim przyjęciem ich dzieła przez graczy z całego świata i zabrali się do pracy nad "The Troma Project".

TTP to... sequel "Rezerwowych Psów", mimo że autorzy reklamują produkt jako zupełnie coś nowego. Jednak jak nazwać gierkę, która ma ten sam engine i interfejs co poprzednik, a zmianom ulegli tylko bohaterowie (założę się, że wyłącznie pod względem wyglądu i imion) oraz fabuła (zamiast zabijać 3 kolesi podczas misji, teraz będziesz miał okazję ukatrupić 4 ;>). Jak zwał, tak zwał - na ostateczną ocenę i szczegółowe porównanie z pewnością przyjdzie pora.

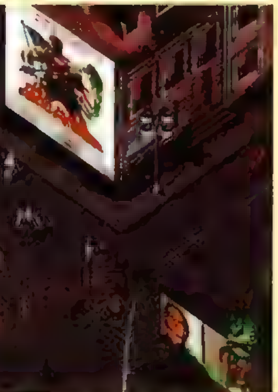
W grze pokierujemy postaciami ze świata "Tromy" - "The Toxic Avenger" oraz "Sgt Kabukiman NYPD". Podobnie jak w pierwszej części, walka zostanie podzielona na tury (vide "Fallout"), a przyjdzie nam ją stoczyć w różnych zakątkach Niebieskiej Planety. Swoją osobą zaszczycimy m.in. miasteczko Tromaville (a przy okazji studia filmowe Tromy), Zjednoczone Emiraty Arabskie, Niemcy, wzgórza Turgit i Motumbuland. Nekrosoft zapowiada zaskakującą i kontrowersyjną fabułę przepełnioną przemocą i seksem (a to niespodzianka!).

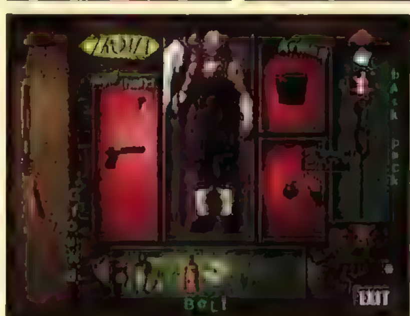
Na soundtrack z TTP składać się ma aż 25 naprawdę ostrych, przebojowych kawałków, dostępnych także poza grą - na osobnym CeDeku.

Gierka w polskiej wersji językowej (za którą odpowiedzialny jest TopWare) zostanie rzucona na półki sklepowe już wkrótce (Wesołych Krwistych Świąt?), ale już teraz można zagrać w jej multiplayerowe demo. Niestety zajmuje ono aż 250 MB. Stąd na naszym CD raczej nie zagości.



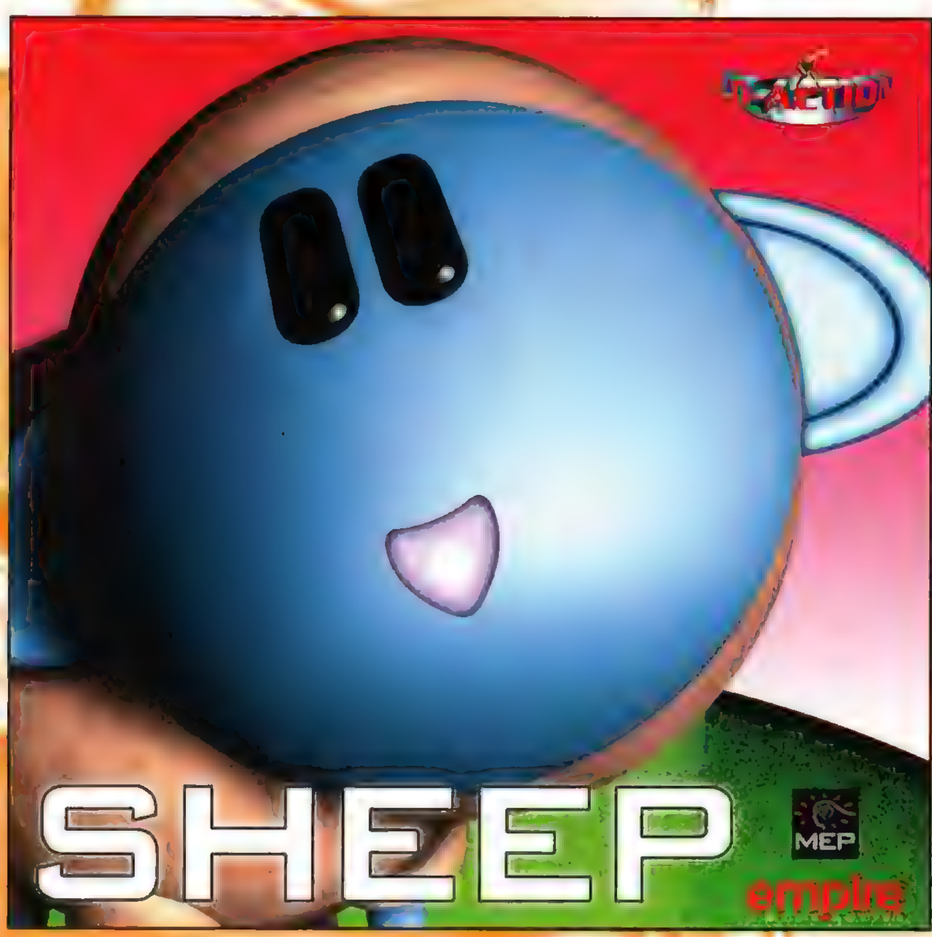






ⓘ The Troma Project
■ Producent: Nekrosoft





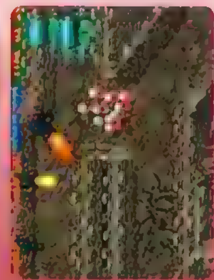
SHEEP

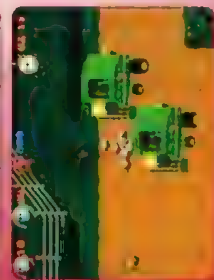
SHEEP

Czy potrafisz przeprowadzić milutkie - ale głuplutkie - owieczki do miejsca przeznaczenia, nie robiąc z nich przy tym szaszłyka, który przed kominek albo mokrej plamy na trawie? Czy ocalisz je przed diabelskim naukowcem? Czy sprawisz, by wróciły do domu, gdzieś na odległej planecie?

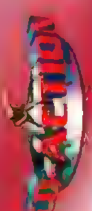
- 4 niespotykanie głupie rasy owieczek, wyposażone w najbardziej zaawansowane systemy SG (Sztucznej Głupoty), rozbawią cię do łez albo doprowadzą do furii.
- 4 różnych bohaterów (w tym seksowna panienka) do wyboru, pomogą ci w twej pracy.
- 7 zróżnicowanych światów do pokonania, w każdym 4 levele i w każdym na twe owieczki czyhają nowe niebezpieczeństwa.
- 6 poziomów bonusowych, trening, zabawna grafika i także muzyka.

Nigdy jeszcze tak wiele owiec nie zawdzięczało tak wiele tak niewielu pasterzom.









NOWE, WSPANIAŁE EDYCJE GIER!



SAGA BALDUR'S GATE

Saga Baldur's Gate to wyjątkowy zestaw kolekcjonerski zawierający wszystkie części kultowej gry Baldur's Gate, jakie dotąd ukazały się na rynku! W skład tego unikalnego zestawu wchodzą:

- Baldur's Gate (5xCD)
- Baldur's Gate: Opowieści z Wybrzeża Mieczy (1xCD)
- Baldur's Gate II (4xCD)
- Baldur's Gate II: Dysk Kolekcjonerski (1xCD)
- Baldur's Gate II: Tron Bhaala (1xCD)
- Ekskluzywny segregator na płyty CD
- 3 mapy krainy Forgotten Realms
- Instrukcje do wszystkich gier

Ten wyjątkowy pakiet zapewniający co najmniej 450 godzin fantastycznej rozrywki, jest dostępny w rewelacyjnie niskiej cenie 159,90 PLN!!!! Wszystkie części Baldur's Gate opracowane są w pełnej, profesjonalnej polskiej wersji językowej przygotowanej przez zespół CD Projekt.



ATLANTIS: ZESTAW KOLEKCJONERSKI

Zestaw Kolekcjonerski Atlantis to specjalne wydanie dwóch kultowych gier przygodowych, uznawanych przez graczy za jedne z najlepszych w swoim gatunku. Pakiet zawiera:

- Atlantis 1 (4xCD)
- Atlantis 2 (4xCD)
- Ekskluzywny segregator na płyty CD
- Podkładkę pod mysz
- Instrukcję do gier

Ten fantastyczny zestaw jest dostępny w szokująco niskiej cenie 79,90 PLN! Zarówno Atlantis 1, jak i Atlantis 2 opracowane są w pełnej, profesjonalnej wersji językowej przygotowanej przez zespół CD Projekt!

SREBRNA EDYCJA to niezwykła kolekcja najlepszych gier komputerowych, teraz dostępnych w rewelacyjnie niskiej cenie 69,90 PLN. W skład serii wchodzą:



BALDUR'S GATE

Srebrna Edycja Baldur's Gate to kultowa gra RPG Baldur's Gate wraz z dodatkiem Opowieści z Wybrzeża Mieczy. Obie gry są w pełni spolszczone.



ICEWIND DALE

W skład zestawu Icewind Dale Srebrna Edycja wchodzi fantastyczna gra RPG Icewind Dale oraz dwa dodatki: Heart of Winter i Trials of the Luremaster. Gra oraz dodatki są w pełni spolszczone.



PLANESCAPE:TORMENT

Jedna z najlepszych gier RPG w historii tego gatunku. Oprócz gry na 4 płytach CD w pudełku znajdziesz dodatkowo oryginalną koszulkę, podkładkę pod mysz, plakat oraz słownik terminów świata Planescape.



THE SETTLERS III

Jedna z najlepszych gier strategicznych czasu rzeczywistego, jakie powstały na komputery PC. Seria Settlers ma obecnie miliony fanów na świecie. Srebrna Edycja Settlers zawiera trzecią część tej gry oraz dwa dodatki: Nowe Misje i Misja Amazonek.

Coś Nowego

nych kierowców znajdzie w środku pudełka swojej własnej kopii gry. Ciekawe, kiedy samochód do kompletu?



• Crusader: Total War = Medieval

Crusader: Total War, czyli Shogun: TW, tyle że w średniowieczu, a więc strawny także dla tych, którzy z pewną taką niechęcią patrzą na japońską popkulturę, zmienił nazwę na Medieval Total War. Jak tłumaczą twórcy zmiana była niezbędna, by uniknąć narzucających się skojarzeń - tak by wcześniejszy "krzyżowiec" zawężający tło gry do krucjat mógł również w powszechnej świadomości być traktowany tak jak na to zasługuje - jako gra obejmująca całe (późne) średniowiecze! Średniowieczna Wojna Totalna rozgrywać się będzie od XI do XV stulecia, koncentrować się ma m.in. na Wojnie Stuletniej, walkach na przedmurzu chrześcijaństwa, problemie ekspansji Zakonu Krzyżackiego. Pozwoli też zaznajomić się z ludźmi pokroju Williama "Bravehearta" Wallace'a, Robin Hooda, Joanny D'Arc czy Marco Polo.



• Colobot za pięć dych!

Domorosłych (i nie tylko!) programistów ucieszy zapewne wieść, że Colobot, produkt z pogranicza gier i programów edukacyjnych (w tym przypadku programowania obiektowego) pojawi się, przemysłem Manty, już w pierwszej połowie lutego 2002 w cenie 50 złotych!

• Czarnoksiężnik z Oz

Krążą wieści, że Carbon6 Entertainment, studio założone i kierowane przez Americana McGee, człowieka który wszedł do historii gier firmując doskonałą naszym skromnym zdaniem platformówkę TPP - Alice (ponoć jeszcze w grudniu Alicja zostanie wydana ponownie - tym razem w cenie niecałych 50 złotych.) zajmuje się adaptacją innej klasycznej już pozycji - Czarnoksiężnika z Oz. Naturalnie, jak na

GATUNEK: **ARCADE/SIM**

Grand Theft Auto III

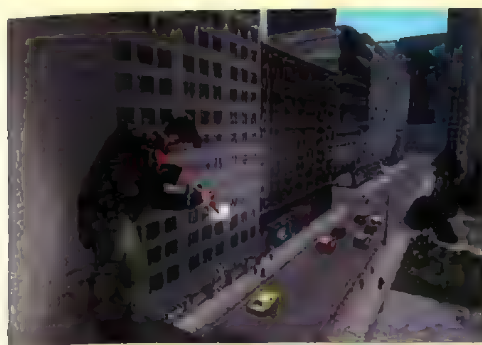
Wygląda na to, że wybrano cię na kozła ofiarnego. Podczas napadu twoja dziewczyna, właściwie to już była dziewczyna, Catalina, i eks-wspólnik Miguel prysnęli z forsą, wystawiając cię policji. Mają pecha. A może właściwie miałeś szczęście? Nieważne, na jedno wychodzi. Do więzienia nie dotarłeś, bo trafiłeś do jednego transportera razem z jakimś starym Japończykiem. Transporter, delikatnie mówiąc, zatrzymała Yakuza. Staruszka zabrali, na resztę nawet nie spojrzeli. Razem z innym więźniem, imieniem 8-Ball, włamaliście się do najbliższego samochodu i pojechaliście ku wolności, a dokładniej rzecz biorąc - do kryjówki w Dzielnicy Czerwonych Świateł prowadzonej przez mafiosa Luigiego.

■ CormaC

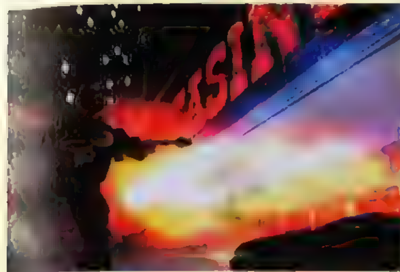
Co dalej? To chyba oczywiste - zdrajcy muszą zapłacić za twoją wpadkę, a jeśli przy okazji uda się odzyskać skradzioną forsę, będzie to przyjemny bonus. W GTA 3 fabuła, nawet jeśli jest raczej płytka i nieskomplikowana, ma rolę dużo ważniejszą, niż miało to miejsce w poprzednich częściach gry. Nie znaczy to jednak, że całość zamieni się w liniową przygodówkę. Nadal będziemy mieli całkowitą swobodę ruchu i poczynań, jednak tym razem zadania, wykonywane w dowolnej kolejności, popychać będą do przodu więcej znaczącą intrygę.

Miejscem akcji GTA 3 jest Liberty City (podzielone na trzy części i szereg dzielnic). Portland to okręg przemysłowy; na Staunton Island mieszczą się firmy; natomiast Shoreside Vale to dzielnica podmiejska. Każdą częścią miasta rządzi inny gang (w grze znajdą się Yakuza, Jamajczycy, Kolumbijczycy i być może kilka innych "organizacji"). Portland, gdzie zaczynamy drogę do zemsty, ma być siedzibą mafii, zatem pierwsze misje będą powiązane właśnie z Włochami.

Pomiędzy okręgami można się przemieszczać pociągami, przez tunele, po mostach etc. W każdym dystrykcie będziemy mieli kryjówkę, gdzie można przeczekać zamieszanie, zapisać stan gry lub ukryć pojazd. Z początku dziuple te to zwykłe rudery, jednak w miarę wykonywania kolejnych zadań i wzbogacania się, będzie można im nadać nieco blasku. Nie wszystkie obszary miasta dostępne będą od zaraz - niektóre odblokujemy dopiero po wykonaniu niektórych misji, zyskując w ten sposób dostęp do kolejnych zleceń. To, w jakim okręgu i dzielnicy właśnie się znajdujemy, będzie można określić bez pudła, rozglądając się dookoła. W ubogiej murzyńskiej dzielnicy nie zobaczymy zbyt często sportowego samochodu ani biznesmena z aktówką, a obok wieżowca nikt rozsądny nie postawi doku. Cała mapa ma być ogromna i nie będzie to już jedynie płaska plątanina ulic.













Kojarzycie pościgi z amerykańskich filmów i samochody skaczące na wzniesieniach? No właśnie. :) Dla ułatwienia wrażeń z poruszania się po Liberty City gracz będzie miał pod ręką radar, a podczas przechodzenia z jednej dzielnicy do drugiej wyskakiwać będą okienka z informacją, dokąd zawędrowaliśmy.



W sumie na wykonanie czeka ponad 100 misji, z czego 50 będzie obowiązkowych, a reszta to wątki poboczne, subquesty. Około 60% zadań wymagać będzie do wykonania samochodu, do wypełnienia pozostałych 40% wystarczą własne nogi. Zlecenia otrzymujemy przez telefon, dzięki kontaktom z podziemiem przestępczym, od pasażerów jeżdżących naszą taksówką, przypadkowych przechodniów oraz mendy imieniem Darkel. Przy czym ten ostatni jegomość wymyślać będzie rzeczy co najmniej dziwne - tak'e zadymy dla samej zadymy, jak np. porwanie samochodu lodziarza i wysadzenie go w centrum miasta. (Choć kto wie, czy po ostatnich wydarzeniach w USA niektóre z takich terrorystycznych zleceń nie zostaną z gry usunięte.) Pomiędzy misjami, a czasem również w ich trakcie, odgrywane będą filmiki przybliżające i odsłaniające główny wątek gry.

Przyjrzyjmy się teraz narzędziom przydatnym w zaliczaniu kolejnych etapów rozgrywki. Najważniejsze w Grand Theft Auto będą, rzecz jasna, pojazdy. Łącznie ma ich być około 50 typów, przy czym każdy w 4 lub 5 odmianach. Rozbijać się będzie można samochodami sportowymi (np. ferrari testarossa, porsche boxster, lotus esprit), limuzynami, wozami terenowymi (hummer, jeep), autobusami, ciężarówkami, łodziami, a nawet czołgiem i samolotem (cessna w jednej z misji)! Będzie też taksówka: za przewożenie którą można pobierać opłaty, tak jak w GTA 2; w jednym z pobocznych questów trzeba będzie skorzystać z wozu strażackiego, by ugasić pożar, a w jeszcze innej dorwać radiowozem kolegów po fachu. Niestety nie umieszczono w grze żadnych motocykli. :(Uzasadniono to tym, że zbyt czaso- i pracochłonne byłoby opracowanie dla jednośladów wiarygodnej fizyki jazdy. Jeśli chodzi o tę ostatnią, to twórcy gry zadbali, by uzyskać kompromis pomiędzy realizmem prowadzenia różnych pojazdów a przyjemnością z jeżdżenia nimi - a to nie zawsze idzie w parze.

Przejechać będzie można absolutnie każdego, a potencjalnych "celów" na ulicach ma być od groma - jednocześnie na ekranie może się znajdować do dwudziestu przechodniów, takich jak żołnierze gangów, policjanci, prostytutki, ale także Bogu ducha winne dzieci, biznesmeni czy staruszki. Raj dla sadysty, zwłaszcza że przez boczną szybę można wystawić UZI. Carmageddon wysiada?

Każdy z pojazdów ma 18 punktów podatnych na uszkodzenia, które wywołują różne reakcje. Możliwe jest nawet zerwanie, kawałek po kawałku, całej karoserii, jednak trzeba uważać, bo mocno nadwerężony samochód może wylecieć w powietrze. Można też dachować, przy czym jeśli wóz nie wybuchnie, wystarczy wypełznąć przez okienko, by kontynuować podróż. Oczywiście uszkodzenia nie wpływają jedy-

Coś Nowego

Carbon6 i Americana McGee przystało, jej charakter będzie mniej bajkowy niż to, do czego zdążyliśmy się już przyzwyczaić. Dalsze szczegóły - jak obiecuje sam pan McGee, będą dostępne już wkrótce.

• Magic: The Gathering Online
A więc jednak! Wizards of the Coast, właściciele prawdopodobnie najlepszej, a w każdym razie zdecydowanie najpopularniejszej gry karcianej - Magic: The Gathering, którzy, świadomi średniactwa poprzednich gier próbujących przybliżyć fenomen M:TG komputerowej społeczności, zdawali się odstępować zupełnie od tego pomysłu, w końcu postanowili spróbować jeszcze raz! W zgoła odmienny jednak sposób - nowe M:TG ma być wyłącznie M:TG Online'owym, a więc przeznaczonym tylko dla braci sieciowej. Co ciekawe jednak starania, by przenieść ten papierowy fenomen w wirtualne środowisko, nie ograniczą się jedynie do umożliwienia graczom z różnych kontynentów jednoczesnej gry, ale i stworzenia identycznej z tą rzeczywistą "otoczki" pojedynków! Niezbędne więc będzie zdobywanie coraz lepszych kart, w tym zaś np. handel kartami. Równocześnie też z premierą gry pojawi się również serwis-gospodarz sieciowych rozgrywek i turniejów.
Premiera M:TG Online - maj 2002.
Pierwsze screenshoty znajdziecie na stronie: http://www.avault.com/news/avscreenshots.asp?pic=magiconline&num=1

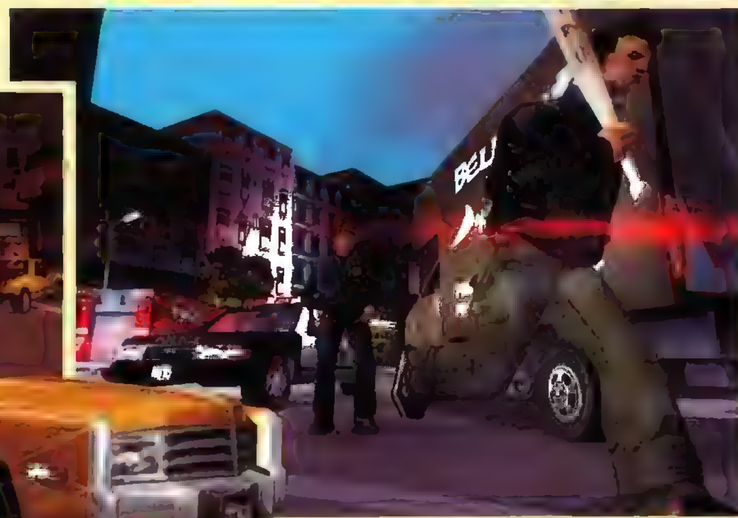
MAGIC The Gathering ONLINE

• Hitman 2: Silent Assassin
Hitman: Codename 47, ambitne dzieło duńskiego IO Interactive nie był niestety dziełem tak przełomowym, jak powszechnie oczekiwano. Zadaniem Hitman 2: Silent Assassin ma więc nie tylko zaspokoić oczekiwania fanów, ale przekonać do serii tych wszystkich, którzy po jedynce wcale nie mają zamiaru zapoznawać się z dwójką. Trzeba przyznać jednak, że ma wszelkie predyspozycje, by temu zadaniu sprostać! Gra możliwa będzie teraz np. nie tylko w perspektywie trzeciej osoby, ale także "z oczu" bohatera, usprawniony został interfejs, system zakupów pomiędzy

nie na wygląd samochodu i nie przełączają stanów działa/nie działa. Im bardziej "umęczony" pojazd, tym ciężej się go prowadzi, a i osiągi drastycznie spadają.

Podróżować da się też na własnych nogach, przy czym szybszy bieg wymagać będzie regularnych odpoczynków. I tu ciekawostka: im więcej biegamy, tym bardziej wytrzymały staje się bohater i tym dłużej może zasuwać bez przerwy na złapanie oddechu. Trening czyni mistrza!

Druga kategoria narzędzi to broń. Także tutaj wybór jest spory, zatem każdy mały militarysta powinien wybrać coś, co spełni jego oczekiwania. A można będzie przebierać spośród kijów basebalowych, pistoletów (colt 45), UZI, karabinów maszynowych (AK47, M16) i snajperskich, strzelb (remington pump action shotgun), wyrzutni rakiet (M72 LAW), granatów, koktajli Mołotowa i miotacza ognia. Miłośnikom walki wręcz



również podarowano kilka ciosów, w tym "z bańki". :) Możliwe, że pojawią się jakieś combosy.

Zespół z DMA Designs porównał jak najwięcej gier TPP, by wybrać optymalny system celowania. Koniec końców udostępniono dwa tryby. Pierwszy z nich to ogień dowolny, czyli gdzie patrzymy, tam strzelamy. Drugi natomiast pozwoli na zablokowanie celownika na wybranym przeciwniku (domyślnie najsilniejszym, ale można przełączać go na innych) - komputer będzie celował za nas, aż w końcu namierzony cel odejdzie w niepamięć.

Jeśli nie biegniemy przez miasto z wyrzutnią rakiet czy kałaszem, zazwyczaj broń jest schowana - tak by nie wywoływała niezdrowego zainteresowania. Trzeba brać pod uwagę to, że jeśli zdecydujemy się wyciągnąć na ulicy gnat, to samo mogą uczynić inni przechodnie i że nie każdy łagodnie położy się na ziemi, nie wstając póki nie doliczy do pięciuset. No i pozostaje jeszcze problem policji, federalnych i wojska - bo i ono może przyłączyć się do obławy. To, jak wrogo odnoszą się do nas służby mundurowe, zależy od wskaźnika nazwanego "Notoriety" (można to przetłumaczyć jako "niesławę"). Za każdym razem gdy popełnimy jakieś wykroczenie czy przestępstwo, podnosimy poziom ów wskaźnika, a gra staje się trudniejsza, ponieważ wokół zaczyna się roić od zwykłych mundurowych, tajniaków z FBI, oddziałów SWAT-u itp.

Wróćmy jeszcze na moment do tematu przechodniów oraz innych mieszkańców Liberty City. Sztuczna inteligencja ma zapewnić to, że ich zachowanie nie będzie sztampowe, co zdecydowanie urozmaici grę. Dany kierowca pozwoli



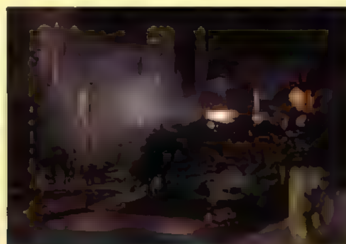


na przykład wyciągnąć się z wozu i nawet nie piśnie słówka, inny zacznie wzywać policję, a jak będziemy mieli pecha, przywitamy się z "czterdziestką piątką". Oczywiście bardziej prawdopodobne jest, że uzbrojony będzie typ w mrocznym zaułku doków niż biznesmen, o dzieciach i staruszkach nie wspominając. :) Po zmroku (24 godziny upływają w grze co 30 minut) miasto pokaże mroczną stronę, a na opuszczone przez praworządnych obywateli ulice wypełzną wszelkiej maści rzezimieszki-gangsterzy, handlarze prochami, opryszki gotowe wbić nóż w plecy dla kilku dolarów oraz pudełka papierosów i tym podobne przyjemniaczki.

To tyle, jeśli chodzi o warstwę merytoryczną. Teraz króciutko o oprawie. Akcja toczyć się będzie w całkowicie trójwymiarowym środowisku. Bardzo ładne efekty świetlne, ciekawe strzelaniny i pirotechnika, wypieszczone modele samochodów, cienie zmieniające się w zależności od pory dnia, gazety i śmieci rzucane podmuchami wiatru, zmienna pogoda, wpływająca na warunki jazdy (deszcz, śnieg) i widoczność (mgła, zachmurzenie, błyskawice)... Widok nie będzie ograniczony do ujęcia z góry, tak jak w poprzednich odsłonach serii, elastyczna kamera udostępni też tryb TPP i FPP. Większość gry zobaczymy jednak w standardowym dla GTA 3 rzucie zza pleców bohatera.

Jeśli chodzi o udźwiękowienie, warto odnotować to, że jest tu radio, którego będziemy mogli słuchać podczas jazdy wozem. Do wyboru dostaniemy kilka stacji, z których każda specjalizuje się w innym gatunku muzyki. W sumie w grze znaleźć się ma ponad 50 utworów, z czego niektóre to podobno piosenki znane z list przebojów (hm... Britney Spears?). Radio nadawać ma również reklamy, jingle, gadających DJ-ów, wiadomości, z których dowiemy się między innymi o naszych własnych poczynaniach i obecności policji w różnych częściach miasta (np. obławach). Fragmenty audycji, które słyszałem, brzmią naprawdę świetnie!

Ciekawe mają być też odgłosy otoczenia. Przechodząc koło baru, usłyszymy



gadających wewnątrz klientów, a na ulicy spotkać możemy biznesmena skarżącego się przyjacielowi na warunki pracy. Zapewne dostaniemy też obsługę EAX i DirectSound 3D. Pełna idylla! Nie wiadomo tylko, jaki sprzęt potrzebny będzie, żeby spokojnie pograć w GTA 3 i rozkoszować wszystkimi tymi drobiazgami i smaczkami, jakie zgotowali ludzie odpowiedzialni za grafikę i dźwięk.

Wygląda na to, że jest na co czekać, bo GTA 3 będzie czymś więcej niż tylko przeniesienie Grand Theft Auto do trzeciego wymiaru.

GTA 3

■ Producent: DMA Design

Coś Nowego

misjami, powiększony magazyn "narzędzi"...

Słowem: warto czekać na premierę, która już w maju 2002.

• Kung-Fu Master?

Click Entertainment - twórcy Throne of Darkness - przyznali się, że od pewnego już czasu pracują nad nienazwaną jak dotąd, niezmiennie jednak orientalną grą online. Nie informujemy zazwyczaj o projektach nienazwanych, jednak ten szczególny jest, z całą pewnością zupełnie niezwykły. Więcej - jest to gra, jakiej po prostu dotąd nie było. Projekt Click Ent. bowiem koncentruje się na treningu wschodnich sztuk walk i naturalnie będących jego częścią walkach i turniejach. Gracz decydujący się na stworzenie swego alter ego, przyszłego mistrza, będzie zmuszony określić jego cechy i wybrać zgłębianą przezeń sztukę walki. Pojedynki, których warunki mają być uzgadniane via mail, rozgrywać się będą na wirtualnych arenach. Całość, naturalnie, spięta będzie klamrą rankingów i turniejów.

• Settlers IV: Misje dodatkowe!

Kolejna porcja nowych misji już wkrótce. Jak poinformowała firma CD Projekt, premiera nowego dodatku do Settlersów odbędzie się jeszcze w grudniu 2001! Pakiet będzie nosił tytuł Settlers IV: Misje Dodatkowe, a w jego skład wejdą:

- edytor do misji pojedynczych i dla gry wieloosobowej
- 5 nowych kampanii: Mroczne Plemię, kampania historyczna, kam-

Coś Nowego

pania ofensywna, kampania wojenna i kampania ekonomiczna
- 16 nowych map do rozgrywki w pojedynkę
- 18 nowych map do rozgrywki wieloosobowej
- regulacja prędkości gry do x3

Settlers IV: Misje Dodatkowe zostaną wydane w profesjonalnej, polskiej wersji językowej w rewelacyjnie niskiej cenie 49,90 złotych!

• BattleTech: 3025 - koniec drogi

Niewiele, jeśli w ogóle, przesady będzie w smutnym skądinąd stwierdzeniu, że świat BattleTech chyli się ku upadkowi. Jego macierzysta firma - FASA - zamknęła ostatecznie podwoje, pozostawiając BT w niezbyt, moim skromnym zdaniem, godnych rękach WizKids. Nadzieja pozostawała w komputerowych przejawach geniuszu twórców z FASA - jednak teraz odbiera się nam również i ją. Oto bowiem doszła nas wieść, że i Battletech 3025, czyli próba przeniesienia wiecznej wojny w świat rozgrywek online, miejsce, zdawałoby się, idealne dlań, nie ujrzy światła dziennego. Podjęcie tej decyzji motywowane jest przez EA tym, że projekt nie spotkał się z należytym zainteresowaniem, a tak w ogóle - rezygnacja zeń jest tylko częścią szeroko zakrojonego programu cięcia wydatków, których ofiarą padł cały zajmujący się grami sieciowymi serwis EA Platinum. Cóż, fanom 'Mechów, pozostaje płacz, zgrzytanie zębów i... wiara, że FASA Interactive, związana ostatnio z Microsoftem nie sprawi im tak bolesnej niespodzianki.
I parę screenów, tak by mieć świadomość, co nas tak naprawdę minęło...



• Arcturus

Brytyjska Blue Inca ujawniła roboczy tytuł (jak wyżej) i parę szczegółów na temat projektu, który zajmuje ich ostatnimi czasy. W największym skrócie - Arcturus jest grą sci-fi rozgrywaną w pełnym 3D i wymagającą od gracza tak umiejętności szybkiego myślenia, jak precyzyjnych palców. Akcja gry zabierze nas na odległą planetę orbitującą wokół Arcturusa, by tam postawić nas w roli głównodo-

GATUNEK: SYMULATOR

Asy przestworzy

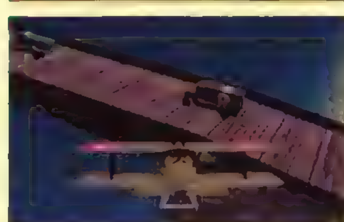
■ Tiges











Asy Przestworzy to projekt Wydawnictwa Infomedia. Autorzy postawili sobie za cel napisanie zręcznościowego symulatora samolotów z okresu pierwszej wojny światowej. Jeżeli pamięć mnie nie myli, to w Polsce powstała do tej pory jedna gra, która mogła być od biedy symulatorem nazwana. Było to za czasów Amigi 500 i już nawet nazwy tej gry nie mogę sobie przypomnieć. Nic więc dziwnego, iż z zainteresowaniem obejrzałem dostarczone do redakcji materiały.

Cel misji ma być od razu określony, a sama misja zacznie się od razu w powietrzu. W czasie gry będzie można wypełnić kilka rodzajów misji - między innymi wykazać się niszcząc sterowce, łodzie podwodne, konwoje czy balony obserwacyjne. Od czasu do czasu trzeba będzie wykonać lot obserwacyjny. Ot, zwykłe życie pilota samolotu bojowego w czasie pierwszej wojny światowej. Żeby nie było łatwo przeszkadzać graczowi będą wraże samoloty oraz obrona przeciwlotnicza.

Do dyspozycji miałem bardzo wczesną wersję gry, jednak muszę przyznać, że jest ona na tyle ukończona, iż daje pojęcie o jakości wykonania. Już zaimplementowany model lotu budzi nadzieję że autorzy nie pokpią sprawy. Sam byłem zaskoczony bardzo pozytywnie, gdy okazało się, że w czasie ostrego wznoszenia samolot wytracał prędkość (to jest oczywiste) aż do chwili, kiedy zadławił się silnik i zaczął się trudny do opanowania korkociąg. Dzięki temu gra sieciowa może być bardzo interesująca oraz emocjonująca, gdyż elementem decydującym o zwycięstwie będzie wykorzystanie plusów własnej maszyny i minusów wroga, a nie tylko zręczność gracza. O grafice wspomnę tylko tyle, że na razie prezentuje się dobrze (a chmury nawet bardzo dobrze), choć mam nadzieję, że w czasie prac nad grą autorzy dorzucą do obiektów kilka trójkątów. Co ciekawe, wszelkie dźwięki, jakie dane mi było w grze usłyszeć, prezentują się bardzo interesująco (szczególnie odgłos silnika).

Do dyspozycji gracza planuje się oddać kilkanaście maszyn: od najbardziej znanych, takich jak Fokker Dr. I czy Sopwith F1 Camel, do mniej "oblatanych" w grach komputerowych, na przykład Albatros D.V i Spad S.XIII. Mają one być wyposażone w uzbrojenie zgodne z rzeczywistym. Samoloty będą mogły razić wrogie cele nie tylko karabinami maszynowymi, ale też bombami oraz racami zapalającymi.

Całość zapowiada się ciekawie. Autorzy chcą pogodzić zręcznościowy charakter gry z dość dobrą fizyką lotu, i jak na razie efekty świadczą o tym, że może im się ta trudna sztuka udać, choć gra wymaga jeszcze sporo pracy. Póki co można się spodziewać, że gdy wszystkie obietnice zostaną spełnione, Asy Przestworzy będą produktem bardzo udanym (oraz - jak zapowiadają autorzy - niedrogim). Ja mam też cichą nadzieję, że w pełnej wersji znajdę opcję, dzięki której będzie można popisać się również udanym startem i lądowaniem ulubionym dwu- lub trójpłatowcem. (A dla tych, co pamiętają amigowe Wings będzie to sentymentalny powrót do młodości.)

ⓘ Asy Przestworzy

■ Producent: Wydawnictwo Infomedia

Coś Nowego

wodzącego jedną z dwu ras. Głównymi atutami gry mają być - całkowita odmienność i wyjątkowość stron, szerokie wykorzystanie całej masy przeróżnych pojazdów, a nade wszystko wrażenie uczestnictwa w wojnie o skali i rozmachu... Star Wars! No no!...



- Red Hammer także w Polsce!

Jak informuje IM GROUP, już wiosną 2002 pojawi się pierwszy (z wielu, mam nadzieję) oficjalnych dodatków do znakomitej Operation Flashpoint - pierwszego niemal zupełnie rzeczywistego symulatora żołnierza. Dodatek ten, zatytułowany Red Hammer, zawiera 20 całkiem nowych misji ukazujących konflikt NATO-Związek Radziecki od strony tych drugich.

Z ostatniej chwili: złota, tj. zawierająca podstawkę oraz dodatek Red Hammer, edycja Operation Flashpoint, powinna ukazać się w początkach przyszłego roku (styczeń-luty).

Niestety, nie wiemy jak dotąd niczego pewnego na temat cen tak dodatku, jak OFGold.

- FFXI na PC!

Więc jednak, jeden z dyrektorów Square - Yoichi Wada - potwierdził krążące od pewnego czasu pogłoski, jakoby Final Fantasy XI miała pojawić się także i na PC! Co ciekawe, wersja PC będzie zgodna z oryginalną, playstationową na tyle, że możliwa będzie wspólna gra "plastików" i "blacharzy" na serwerach PlayOnline hostowanych przez Square!

Niestety, ewentualna data premiery FFXI, nie jest znana.

- Square - ogromne straty...

Jeśli zaś już o Square Software mowa - z jego bilansu rocznego wynika jasno, że nie był to rok dla Square najlepszy, więcej - był to rok bardzo, bardzo zły, a straty, spowodowane głównie znacznie słabszą niż powszechnie oczekiwano popularnością filmowej Final Fantasy: The Spirits Within (której budżet przekroczył 100 mln dolarów, a która przyniosła marne - relatywnie, naturalnie - niecałe 30 mln wpływów), sięgają ok. 30 mln dolarów.

Zrezygnował, a my, cóż, pewnie długo jeszcze będziemy wyczekiwać kolejnej części FF - the movie...

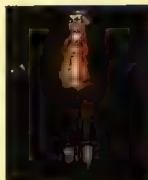
GATUNEK: **PRZYGODOWA**

Casanova: The Duel of the Black Rose

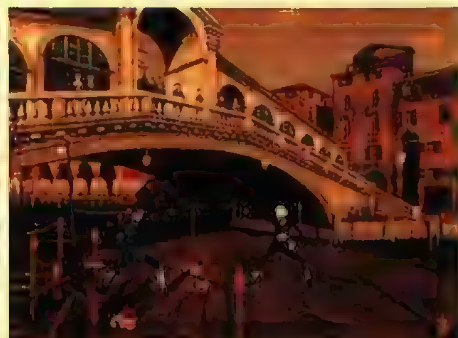
BAKTERRIA

Mimo iż żył ponad dwieście lat temu, do dziś kojarzony jest z wielkimi podbojami miłosnymi. Mimo iż żył ponad dwieście lat temu, jego legenda jest obecnie równie żywa jak wówczas. Pomimo wreszcie iż żył ponad dwieście lat temu, wirtualna gwiazda największego kochanka wszech czasów dopiero przygotowuje się do zabłyśnięcia na nie mniej wirtualnych niebiosach...









Gry oparte na losach autentycznych postaci nie są zbyt często spotykanym zjawiskiem, toteż z wielką przyjemnością przyjąłem wiadomość o powstającej właśnie w kraju nad Sekwaną produkcji, której głównym bohaterem jest sam Giacomo Casanova.

The Duel of the Black Rose, jak wiele wydanych już prac programistów Arxel Tribe (Ring, Faust), jest przygodówką. Jednakże w przeciwieństwie do wymienionych pozycji, tu, poza wysiłkiem umysłowym czekać będzie nas również sporo zadań typowo zręcznościowych, ze szczególnym wskazaniem na wymiatanie za pomocą szabli wrogo nastawionych jednostek.

Zacznijmy jednak od początku. Nasz bohater dowiaduje się, iż jego ukochana matka została zamordowana. Młodemu, buńczucznemu libertynowi nie pozostaje nic innego, jak udać się w odwecie do Wenecji, dokąd prowadzą tropy sprawców. Tu zaczyna się nasza przygoda, której rozwój podyktowany realiami ówczesnej Europy przebije swą złożonością nawet najbardziej wymyślną fikcję. Dość powiedzieć, iż umiejętne pokierowanie poczynaniami Giacomo zaowocuje odkryciem spisku mającego w zamierzeniu przewrócić do góry nogami życie całego miasta na wodzie.

Jak powszechnie wiadomo, główną siłą Casanovy był jego nadzwyczajny urok osobisty, pozwalający mu zjednać co wolną damę dworu. Tego nie mogło zabraknąć i w naszej grze. W zależności od postępów, jakie czynić będziemy w sztuce uwodzenia, zdobędziemy większą bądź mniejszą ilość przydatnych wskazówek, wyjawianych w miłosnym uniesieniu przez bywalczynie naszego sfatygowanego łoża.







Odkrywając kolejne szparki :) i zakątki przeżywającej swój złoty wiek Wenecji, co rusz napotykać będziemy na równie mocno zaangażowanych w spotkania z nami mężczyzn. Tym jednak nie w głowie będzie swawolne figlowanie - chyba że za takie przyjmiemy walkę na śmierć i życie, którą podejmą z nami w obronie właśnie wykorzystanych pań. Całość rozgrywki urozmaici rozwiązywanie typowo przygodowych łamigłówek, poziom których powinien plasować się nie gorzej niż pozostałych elementów gry.

Biorąc pod uwagę powyższe obietnice, dołączając do tego niemal 130 lokacji, do których przyjdzie nam zawitać, 80 przeróżnie nastawionych do naszej osoby postaci, z którymi będziemy mogli się... ekhem... zapoznać, oraz całkowicie nowatorski engine Cinergy oferujący bezzgrzytowe połączenie zalet dwu- i trójwymiarowości zarówno otoczenia, jak i bywalców miasta - możemy chyba zacząć zacierać ręce, mając uzasadnione nadzieje na coś więcej niż tylko kolejną typowo francuską przygodówkę...

ⓘ Casanova: The Duel of the Black Rose

Producent: **Arxel Tribe**

GATUNEK: RPG

Wizardry 8

■ CormaC

Długo przyszło nam czekać na kontynuację wielce zasłużonej dla komputerowych eRPeGów serii Wizardry. Część siódma ukazała się w roku '92 (w '96 podarowano fanom wypolerowaną edycję Gold) i wyglądało na to, iż telenowela firmy Sir-Tech w walce o numerki przy tytule ustąpiła już pola Might&Magic i Ultimie. Dlatego też wiele zamieszania i plotek wywołała wiadomość, że ósma odsłona jednak ujrzy światło dzienne. W międzyczasie Sir-Tech otarła się o upadłość, co postawiło datę premiery, a może i ją samą pod znakiem zapytania. Ale oto w końcu leżą przede mną trzy płyty z wersją beta Wizardry 8. Tych, którzy z drżeniem serca czekali na konkretne informacje o grze, od razu uspakajam - nie zawiodą się!

Fabuła wiąże się z częścią siódmą - z postacią Dark Savanta, dokładniej rzecz biorąc. Nie będę jej streszczał, bo wymagałoby to przybliżenia również historii, którą bajarze z Sir-Tech opowiedzieli w Wizardry 7: Crusaders of the Dark Savant, a być może sięgnięcia nawet głębiej w przeszłość. Rdzeń fabuły jest jednak typowy dla komputerowych RPG - drużyna śmiałków wyrusza po raz kolejny na poszukiwanie potężnych artefaktów, które pozwolą odesłać Zło tam, skąd je przywiało.





Po odpaleniu gry kompletujemy sześcioosobową kompanię śmiałków - z postaci gotowych bądź utworzonych naszymi własnymi rękoma - i ruszamy w świat. W grupie mamy jeszcze dwa wakaty, na wypadek gdybyśmy spotkali kogoś godnego podróży w naszym szacownym towarzystwie. Ach, byłbym zapomniał! Mamy możliwość importu drużyny z Wizardry 7. Cóż, opcja wprowadzona zapewne bardziej dla przyzwoitości niż ze względu na funkcjonalność, no bo ciężko mi sobie wyobrazić, by ktoś wyciągnął teraz ponad pięcioletnią (w wypadku wersji Gold) lub niemal dziesięcioletnią dyskietkę ze swą ukochaną drużyną trzymaną właśnie na tę okazję. Ale może się mylę, może gdzieś tam jest garstka takich maniaków. A może ktoś przeszedł jeszcze raz W7, gdy dowiedział się, że wkrótce zagra w kolejną część? Zresztą nieważne. :)





Zgodnie z panującą niepodzielnie tendencją, Wizardry 8 jest całkowicie trójwymiarowa. Cóż, ma to swe wady i zalety. Możliwe, że w tej decyzji programistów minus zobaczą zatwardziali sentymentaliści, którzy, tak jak ja, pamiętają jeszcze noce zarwane przy Eye of the Beholder, Isharze bądź M&M6, w czasach gdy pełny trójwymiar jawił się fantazją równie niezwykłą, jak teraz Virtual Reality z prawdziwego zdarzenia. Cała reszta powinna być zadowolona ze sposobu ukazania rozgrywki w nowej Wizardry. Pełne 3D ma niewątpliwie ogromną przewagę nad obrotami co 90° i przeskakiwaniem z lokacji do lokacji. Teraz możemy chodzić, gdzie chcemy, mamy niepomiernie więcej swobody niż w starych eRPeGach. Jeśli gdzieś nie można się dostać, to najprawdopodobniej tylko dlatego, że nie mamy klucza, a zamek jest nie do sforsowania. Daje to wspaniałe złudzenie zanurzenia się w świecie wykreowanym przez Sir-Tech.

Świecie, dodajmy, niebanalnym. Otóż w uniwersum Wizardry science fiction spotkało fantasy, a może odwrotnie, jako że tego drugiego pierwiastka wydaje się więcej, przynajmniej na początku przygody. Dziwny

Wizardry 8
■ Producent: Sir-Tech

JUŻ W SPRZEDAŻY!

www.interia.pl poleca

Tom Clancy's

GHOST RECON

PL
WERSJA POLSKA

99 zł
przystępna cena

GHOST RECON to profesjonalna, polska wersja językowa taktycznej gry akcji, w której obejmujesz dowództwo nad elitarną grupą wojskową. Dzięki doświadczeniu twórców RAINBOW SIX i wyobraźni Toma Clancy'ego, każdy gracz z przyjemnością zagłębi się w brutalną rzeczywistość współczesnego pola walki. Gra dostępna będzie w przystępnej cenie 99 złotych, a jako eXtra dodatek przygotowaliśmy fantastyczną bandanę oddziałów specjalnych.

Polecamy również najnowszy tytuł twórców GHOST RECON - Rouge Spear: BLACK THORN z rewelacyjnym wojskowym kompasem.





współwydane przez: Ubi Soft

opracowane przez:

sprzedaż wysyłkowa: www.mig.pl (033) 811 87 29

patronat: TENBIT.PL

PLAY-IT www.play-it.pl

kolaż? Być może, trzeba jednak wiedzieć, że developerzy (tak, wiem, ustawa o języku polskim... :) z Sir-Tech wcale nie odkryli Ameryki, a przynajmniej nie jako jedyni. Przykładem może być "papierowy" system RPG Shadowrun, gdzie na ulicach metropolii przyszłości można było spotkać elfa na motorze, prującego z UZI do maga miotającego kule ognia. Podobnie w Wizardry natknąć się możemy zarówno na miejski patrol zakutych w zbroje płytowe siłaczy, jak i elektronicznych gwardzistów Dark Savanta opuszczających rozbity statek kosmiczny, czy strażnika-hologram, pytającego przy bramie o miano wchodzącego. Mnie osobiście rozbawiła lokacja wystrojem przypominająca współczesne biuro (obrotowy fotel, biurko, komputer, szafka na archiwa), tyle że mieszczące







się w kamiennym budynku usytuowanym w samym środeczku miasta żywcem wyjętego ze średniowiecza.

Warto jeszcze dodać, że świat jest nie tylko zaskakujący, lecz również rozległy. No i rozgrywka jest nieliniowa, co oznacza, że można sobie podróżować do woli. Oczywiście niektóre zadania w końcu i tak trzeba będzie wypełnić, niekiedy liczy się ich kolejność (najpierw znajdź klucz, potem załatw coś w zamkniętym na razie budynku). Nie zmienia to jednak faktu, iż pod względem swobody danej graczowi Wizardry przypomina mi mego absolutnego faworyta z dziedziny komputerowych RPG - Betrayal at Krondor (rok '93 - pierwsze RPG z trójwymiarowym środowiskiem, żadnych tekstur, tylko wypełniane wektory, bitmapowe postacie i dziesiątki godzin grania).

Wizardry 8 posiada też cechę, jaka przysporzyła sławy jej poprzedniczce - obfitość wszelakich przedmiotów i ekwipunku, które na dodatek różnią się od siebie czymś więcej niż tylko kolorem czy nazwą.

Warto wspomnieć to&owo o mechanice gry. Wszelakich statystyk i umiejętności jest od groma i w przeciwieństwie do wielu innych tytułów - tutaj mają one widoczny wpływ na rozgrywkę, np. gdy dokooptujemy do bandy Rangera z wysoką umiejętnością szukania, zaczniemy dosłownie deptać po niezauważanych wcześniej przedmiotach. Niech się jednak nie martwią ci, którzy nie grali nigdy w klasyczne, książkowe RPG. Wszystkie umiejętności i cechy są doskonale opisane, więc od razu połapiemy się w tym, co do czego i po co. Rozwój postaci jest typowy, ukierunkowany na poziomy doświadczenia, można też wraz z awansem zmieniać klasy postaci.

Zaklęć jest mnóstwo, a podzielone zostały na kilka szkół, przy czym każdy posługujący się magią może rzucać zaklęcia z wielu szkół, tyle że z różnym skutkiem :). Każdy czar uruchomić można na kilku poziomach mocy (jak w Betrayal at Krondor, z tego co pamiętam), przy czym im silniejszy ma być efekt zamierzony, tym boleśniejszy okaże się ten nieoczekiwany, gdy mag się pomyli. Ale z pewnością magia nie jest tu li tylko dodatkiem. Nieraz już umiejętnie dobrane zaklęcie uratowało mnie z niemałych opresji i rozstrzygnęło losy "pertraktacji" z nieprzyjacielem. Lecz zdarzało się też, że trzeba było ładować stan gry, bo zaklęcie oślepiające skrzywdziło moją drużynę zamiast wroga i było "po ptokach".

Grafika Wizardry 8 jest rewelacyjna. Nie jest to, rzecz jasna, Max Payne ani Aliens vs Predator 2, ale jak na eRPeGa, w którym przecież obraz nie jest najważniejszy (ludzie wciąż grają w całkowicie tekstowe sieciowe MUD-y - Multiuser Dungeons), bo pełni zaledwie rolę przekaźnika pomiędzy fabułą i akcją a wyobraźnią gracza, produkt Sir-Tech prezentuje się bardzo okazale. Można by się w sumie przyczepić do widocznej kanciastości świata, ale choć jestem złośliwy z natury, tym razem daruję sobie marudzenie. Bardzo przypadły mi do gustu tekstury - wyraźne, ostre, kolorowe, dobrane z zauważalnym smakiem, po prostu śliczne, zwłaszcza marmurowe ściany i posadzki. Ciężko wręcz nie zatrzymać się na dłużej w salach o lśniących, niemal lustrzanych podłogach odbijających ściany i sklepienie. Gdy wszedłem do takiej komnaty, przez kilkanaście sekund chodziłem po niej i obracałem widokiem, podziwiając i myśląc: "cholera, to jest piękne!". Świetne wrażenie robią także napotykane postacie, rzecz jasna, zbudowane w całości z polygonów, i to niemałej ich liczby, bo kanciaste jest tylko to, co w zamierzeniu kanciaste być miało. Podczas walki widać, jak na ciałach wrogów wykwitają ślady po cięciach i pchnięciach zadawanych przez naszych śmiałków. Można na pierwszy rzut oka, bez sprawdzania statystyk przeciwnika, stwierdzić, w jakim mniej więcej jest stanie. Nie spodobał mi się natomiast sposób, w jaki nieprzyjaciele umierają. Otóż rozpryskują się po prostu, nie pozostawiając praktycznie żadnego śladu swej bytności. Wygląda to, delikatnie mówiąc, dosyć groteskowo - my go mieczem, a on jakby granat połknął. A tak poza tym za obraz duże brawa, zwłaszcza że gra działa bezproblemowo nawet na niespecjalnie "odżywionym" sprzęcie, będąc pazerną jedynie na pamięć (przy 64 MB granie czasami bolało, bo dysk momentami mocno rzęził), co wynika z pewnością ze złożoności świata.

Dźwięk... cóż... typowo eRPeGowy. :) Mamy więc klimatyczną, pseudosymfoniczną muzykę, czasem spokojną i kojącą, z delikatnymi, zwiewnymi smyczkami, czasem dynamiczną, niekiedy niepokojącą, tworzącą atmosferę zagrożenia i świetnie wszystkim graczom znanego przeczucia, że zaraz coś się musi wydarzyć.

Wersja beta rewelacyjnie rokuje na przyszłość, a obstawiam, że ta finalna niewiele się będzie od niej różnić, bo w sumie nie widziałem nic, co krzyczałoby o poprawkę. Zapewniam, że czeka was, drodzy eRPeGowi fani, wielka przygoda i niezapomniane godziny spędzone przy Wizardry. Pora roku akurat sprzyja długim wieczorkom komputerowym. :)


Nie traktujmy tego bardzo serio...

Gamewalker

Witamy w kolejnej edycji Gamewalkera.

Rubryka ta powstała po to, by:

1) ci, którzy nie lubią dużo czytać, mogli szybko dowiedzieć się, o czym i czym są gry recenzowane w tym numerze CDA,
2) podać te informac e, które nie bardzo mieszczą się nam w stopce (info)
3) ale najważniejszym powodem jest fakt, że teraz - dzięki Gamewalkerowi - możecie poznać nie tylko opinię recenzenta na temat danej gry, ale i tych wszystkich, którzy m el z nią jakąś styczność. Co powinno pozwolić wam na łatwiejsze wyrobienie sobie opinii o tej czy innej grze.

Takie przynajmniej były teoretyczne założenia, a co wyszło - sprawdźcie sami.

Skala ocen:

1 - po prostu dno + metr mułu; gra, która w ogóle nie powinna ujrzeć światła dziennego. Zero zalet, mnóstwo poważnych wad. Szkolny odpowiednik 1 [...i przyjdź jutro z rodzicami!:)]. W ogóle nie da się w to grać. Nie grać, nawet gdy dają za darmo!

2 - straszna kaszana, w której praktycznie nie ma nic dobrego. A jeśli nawet jest, to liczba wad niweluje jej wszelkie atuty. Szkolny odpowiednik 2. Granie w to jest karą...

3 - cienka gra; ma jakieś rzeczy warte wzmianki, ale duża liczba poważnych wad sprawia, że grać w nią mogą tylko wyposzczeni fanatycy danego gatunku. Szkolny odpowiednik: 3-.

4 - raczej cienka; ma parę rzeczy, o których można ciepło wspomnieć, ale ogólne wrażenia są nadal raczej negatywne. Szkolny odpowiednik: 3. Grać niby można - ale po co? Jest wiele innych i lepszych gier, które są o tym samym co ta...

5 - przeciętna gra, niewyróżniająca się z tłumu niczym specjalnym. Ma trochę zalet, ale i dużo istotnych wad (te raczej przeważają). Pograć można - gra raczej nie rozczaruje, ale i nie wzbudzi wielkich emocj . Szkolny odpowiednik: 3+.

6 - niezła gra, choć do czołówki sporo jej jeszcze brakuje. Tym niemniej warta uwagi. Liczba poważnych zalet i wad mniej więcej równa sobie, przy czym są w niej rzeczy faktycznie warte pochwały. Szkolny odpowiednik: 4-. Gra się w nią całkiem, całkiem... ale to jeszcze nie to.

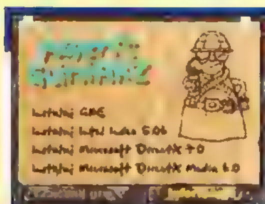
7 - dobra gra, choć nada niepozbawiona istotniejszych wad. Potrafi przykuć do ekranu i pozytywnie zaskoczyć. Liczba godnych uwagi zalet wyższa od liczby istotnych wad. Szkolny odpowiednik: 4. Granie w taką grę nie jest stratą czasu.

8 - bardzo dobra gra; dużo zalet, niewiele istotnych wad. Ma w sobie coś, co znacząco wyróżn a ją z tłumu (np. dużo wyższa od przeciętnej grafika, muzyka, oryginalny scenariusz, nowe rozwiązania itd.). Szkolny odpowiedn k: 4+. Należy w to zagrać.

9 - doskonała gra; praktycznie nie ma poważniejszych wad. Jeśli ma jakieś, są one niezbyt znaczące. Pod wieloma względami oryginalna i odkrywcza. Grafa i muzyka stanowczo powyżej przeciętnej. Na pewno będziemy o niej długo pamiętać. Szkolny odpowiednik: 5. Nie zagrać w to byłoby błędem.

10 - po prostu cudo (w obrębie danej kategorii gier). Wad albo brak, albo są nieznaczne. Przynajmniej kilka elementów gry (grafika etc.) na najwyższym poziomie. Nowe (dobre) pomysły, wysoka grywalność. Po prostu widzisz taką grę i szczena ci opada. To gra, która przejdzie do klasyki danego gatunku (tak jak np. Q1 albo Doom dla gier FPP). Wiesz, że za rok albo i dwa też będziesz w to grać. Szkolny odpowiednik: 6. Kupować w ciemno!

PS Jeśli kogoś zdziwią te [CDA] przy xywkach niektórych ludzi z ekipy - to znaczy, że nie pogrywał na naszym serwerze w Wolfenstein Mult player Test. :)



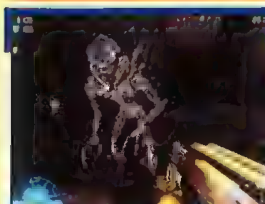
Agent Gliniarz PL

Gatunek: przygodówka ■ **Ocena**: 5 (lokalizacja) ■ **Wymagania minimalne**: P133 16 MB RAM, Win9x, DirectX ■ **Graliśmy na:** C933, 256 MB RAM

...I: żadnych problemów!



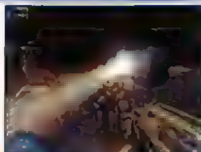
Uwagi:
Smuggler: Za wiele do spolszczenia tam nie było .
Ugly Joe: ..ale co było, to spolszczono
[CDA] Al: Za co chwała "spolszczaczom" - na pohybel anglofilom!
Matt R ggs: Że jak???
[CDA] gem: "Agent" "gliniarz" - chodzi o CBŚ?
[CDA] Iwan: Nie, chodzi o "Glin arza z przedszkola"
Jedi: Zostawcie Arnolda w spokoju bo jego ochroniarze obiją wam gęby!



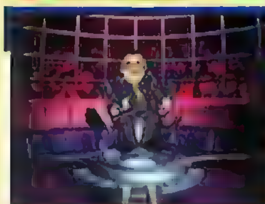
Aliens vs Predator 2

Gatunek: first person shooter ;) ■ **Ocena**: 9 i znak jakości ■ **Wymagania minimalne**: P II 300 MHz 64 MB RAM ■ **Graliśmy na:** A1600+, 256 MB DDRAM, GeForce 2 Pro 64 MB DDRAM

...I: na takim konfigu? :))). Ale i na P3-500 + 256 MB + GeForce było całkiem sympatycznie



Uwagi:
Ugly Joe: Nadal się można bać.
[CDA] Al: To za mało powiedziane - zresztą pobawcie się choćby w demko, a zrozumiecie!
[CDA] Eld: O żesz qrczak pieczony Ciężko grać w AvP2, gdy plomby z zębów wypadają Cóż, strach ma wielkie oczy.
[CDA] gem: N gdy dotąd tak wiele głów nie zostało odgryzionych tak wielu marines przez tak niel cznych Obcych ;)
[CDA] Iwan: Nigdy dotąd tak wielu Obcych nie zostało pozbawionych głowy przez jednego Predatora. Ta giera rządzi. Nie gram w nic innego



Beat up a millionaire

Gatunek: logiczna/akcja :) ■ **Ocena** 5 ■ **Wymagania minimalne:** P133, 16 MB RAM, Win 9x ■ **Graliśmy na:** C333, 128 MB RAM

...I: jak lewy prosty Tysona



Uwagi:
Smuggler. M ejscami śmieszne, a e tylko miejscami
Mac Abra: Ryzykowna parodia 'Milionerów"
[CDA] Al: Ale jeśli ktoś chce się wyżyć, od biedy może mu się udać
[CDA] Eld: Prawdę mówiąc, nie grałem. Po co? Jak każdy pismak CDA mam kilkadziesiąt milionów $ na koncie. Więcej mi nie potrzeba. P
[CDA] gem: Przy okaz i, Eld - na którym miejscu sklasyfikowali cię tym razem na liście Forbesa? Mnie zaledwie na 12... :(
Jedi: A mnie 69 - czy ta pozycja coś oznacza?)



Civilization 3

Gatunek: strategia ■ **Ocena**: 7 ■ **Wymagania minimalne** P2 300, 32 MB RAM, Win 9x, DirectX ■ **Graliśmy na**: A1600 +, 256 MB DDRAM, GeForce 2 Pro 64 MB DDRAM

...I: bez zarzutu, ale już na C433 z 256 MB RAM i TNT jest baardzo słabo...



Uwagi:

Mac Abra: Wielka gra... i chyba jednak rozczarowanie. Nie żeby była zła - ale
[CDA] Al: Nadal wiele zaś kroków wstecz, np. brak gry sieciowej.
J.I.L.T.: Zawsze zostaje Linux i Free CIV
[CDA] Eld: A ja narzekałem na poziom Myth 3. Tymczasem co mają powiedzieć fani Cywilizacji?
[CDA] Iwan: Wiecie co? Nie dałem rady wyłączyć kompka, zanim nie wysłałem rakiety w kosmos (trzy dni grania). Dla mnie to sam miód.
Jedi: Te! Kubuś Puchatek! W takim razie powinieneś grać w symulator pszczoły, a nie w CIII. No chyba że chodzi ci o miód z uszu, to idź do laryngologa

Conquest: Frontier Wars

Gatunek: RTS ■ **Ocena**: 8 ■ **Wymagania minimalne**: P2 300, 64 MB RAM, akcelerator 8 MB, DirectX, Win 9x ■ **Graliśmy na**: C800, 256 MB RAM, DirectX, Geforce 2

...I: może nie z nadświetlną, ale szybko



Uwagi:

Mac Abra: Hm... taki Homeworld + Starcraft w jednym? Ale klimat ma i dobrze się w to gra (tym niezamierzony)
[CDA] Al: Tym niemniej do Homeworlda mu jednak daleko!
[CDA] gem: Fakt, znacznie bliżej do SC
Matt Riggs: Ogólnie - sympatyczna sprawa. Warto pograć
Jedi: Ugabugaugabuga!

Deadly Dozen

Gatunek FPP/TPP ■ **Ocena**: 9 ■ **Wymagania minimalne**: P2-300, 64 MB RAM, DirectX, Win 9x/00/XP ■ **Graliśmy na**: C800, 256 MB RAM, GeForce 2

...I: w 1024 x 768, w full detalach - jak złoto



Uwagi:

Ugly Joe: Symulacja działań komandosów w czasie II wojny światowej. Not bad, not bad...
Matt Riggs: Gra niskobudżetowa, ale efekt całkiem przyzwoity
[CDA] Al: Gdyby nie fakt, że dość łatwo tu o irytację - zbyt dopracowana to jednak nie jest...
Smuggler: Fakt, parę buraczków to ona ma...
[CDA] gem: Dla mnie osobiście 5/10 - zbyt wiele w niej rzeczy, których zaakceptować nie mogę... szkoda, bo wiązałem z DD wielkie nadzieje...
[CDA] Iwan: Supergierka, jeśli szukasz czegoś lekkostrawnego
Jedi: To ja poproszę owsiankę na chudym mleku

Deer Hunter 5

Gatunek: FPP/sim ■ **Ocena**: 7 ■ **Wymagania minimalne**. P200, 32 MB RAM, Win 9x, DirectX ■ **Graliśmy na**: C933, 256 MB RAM, GeForce 2, Win 98 SE

...I: jak kula ze sztucera



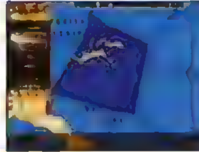
Uwagi:

Smuggler: Jak kogoś podnieca mordowanie zwierząt, to zapraszam bez broni do Zoo, do klatki z np. tygrysem albo hieną - wówczas można mówić o podobnych szansach, panie "ja nie zabijam, ja pozyskuję", myśliwy
[CDA] Al: Chcesz się wyżyć? Lepiej już chyba odpalić pełnokrwisty FPP, prawda?
[CDA] Eld: ...i zapolować na Obcego lub Predatora.
[CDA] gem: [CDA] team czekał >:[
[CDA] Iwan: Dobra, dobra. A kto wpier@#$@ pełnokrwiste steki?
Jedi: Mięsożerne bydlak, oby wam bokami wyszło
Matt Riggs: Pomyliłeś grę, bokami to wychodzi w Aliensach!

Europa Universalis 2

Gatunek: strategia ■ **Ocena**: 8+ ■ **Wymagania minimalne**: P233, 32 MB RAM, Win 9x, DirectX ■ **Graliśmy na**: Athlon 1000, 448 MB RAM, GeForce 256

...I: żadnych problemów



Uwagi:

Mac Abra: To samo co w EU - a ę więcej i trudniej. Niezłe, ale raczej dla hardcore'owców
[CDA] Al: Chyba że chcesz się uczyć na własnych błędach, choć w porównaniu do EU tutorial jest znacznie lepszy.
J.I.L.T: Mi się podobało, choć było trudno.
[CDA] Eld: EU to była dla mnie droga przez mękę. Drugą część wolę objęść bardzo szerokim łukiem
[CDA] gem: Ejże, nie jest tak źle!
Smuggler: Ba, jest bardzo dobrze. Tyle że na tę grę trzeba czaaaasu i cieeerpliwości
Jedi: Cie co? Zabierz te łapy, bo zacznę krzyczeć!

Heli Heroes

Gatunek: arcade/shot'em up ■ **Ocena**: 8+ ■ **Wymagania minimalne**: Pentium MMX 300 MHz, 64 MB RAM, akcelerator graficzny ■ **Graliśmy na**: C 566, 256 MB RAM, TNT2 32 MB RAM

...I: kompek ledwo wyrabiał. Ta gierka potrzebuje mocnego sprzętu



Uwagi:

Smuggler: Polacy lubią robić niezłe gry z helikopterami. Najpierw Vulture, teraz to
Matt Riggs: Nic nowego, nic nadzwyczajnego - ale gra się fajnie
[CDA] Al: A to przecież w gierkach najważniejsze!
[CDA] Eld: Czymże jest Heli Heroes, kiedy musimy czekać na HoM&M 4!!!
[CDA] gem: Split-screen rulez! Gdyby tak jeszcze klawiatura się nie blokowała... ;)
[CDA] Iwan: Supergiera dla ludzi, którzy lubią mieć rozgrzane do czerwoności działo, heh :)
Jedi: A ten znowu o seksie...
Mac Abra: Nie powiem, kto tu lubi mangę ;)

Hooligans

Gatunek: arcade/akcja ■ **Ocena**: 2+ ■ **Wymagania minimalne**: P266, 64 MB RAM, Win 9x ■ **Graliśmy na**: C500, 256 MB RAM

...I: żadnych uwag krytycznych - odnośnie szybkości



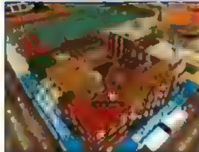
Uwagi:

Matt Riggs: Gra kosztuje parę groszy - ale i tak IMO nie warto. Chyba że ktoś lubi walenie po ryjach bez powodu.
[CDA] Al: Ocena mówi sama za siebie!
[CDA] gem: .
[CDA] Iwan: Cienkie jak postny barszcz.
Jedi: Najlepiej wal się w ryj za nic, nie wiedzieliście? To taka ulubiona rozrywka wszystkich menel
Smuggler: [nic nie mówi, tylko wali Jediego w ryj - za nic :)]

Monopoly Tycoon

Gatunek: ekonomiczna ■ **Ocena**: 7+ ■ **Wymagania minimalne**: P233, 64 MB RAM, WIN 95/98/ME ■ **Graliśmy na**: C800, 128 MB RAM, Win 98

...I: szybciej niż wzrost gospodarczy Japonii w latach 70



Uwagi:

Mac Abra: Niby to Monopoly w wersji komputerowej - ale jednak nie całkiem. W sumie idealna dla początkujących fanów gier ekonomicznych - a dla zaawansowanych będzie to miły relaks
Ugly Joe: Warto popatrzeć, jak nasze miasto rozwija się i starzeje wraz z upływem lat.
[CDA] gem: [Jestem w bunkrze, jeśli nie wrócę do 16, znaczy, że wybiegłem na plażę.]
[CDA] Iwan: Nie wróciłeś. Na plaży byli Niemcy. Twojego ciała nie znaleźliśmy
Jedi: Znaleźliście, tyle że nie trzeba było nim grać w piłkę

Myst 3 PL

Gatunek przygodowa ■ **Ocena**: 10 (lokalizacja) ■ **Wymagania minimalne**: PII 250 MHz, 64 MB RAM, Win 9x/00 /Me/XP ■ **Graliśmy na**: C933, 256 MB RAM, GeForce 2

...I: myyystyyyycznie. Nieziemsko. Wspaniale :)



Uwagi:

Mac Abra: Myślę, że ocena nie wymaga żadnych komentarzy. Oby tak dalej, panowie z Play-it!
[CDA] Al: Sama gra również - dla lubiących zagadki - super!
J.I.L.T.: Jestem pod wrażeniem. Potrafi wciągnąć jak diabli.
Smuggler: Lubisz nieco statyczne przygodówki? Nie znasz angielskiego? To masz dobry dzień!
Jedi: Dobra przygoda nie jest zła, szczególnie gdy jest dobra



GAMEWALKER



Myth 3

Gatunek: RTS ■ **Ocena:** 7 ■ **Wymagania minimalne:** P I 400, 64 MB RAM, WIN 98/2000, 4xCD ■ **Graliśmy na:** AMD 800, 256 RAM RAM, GeForce 2

...I: strzały dolatywały celu z odpowiednią szybkością



Uwagi:

Mac Abra. Lubię Myth - acz nie przepadam - jednak w trójeczkę chyba za długo grać nie będę.
[CDA] Al: Wspaniały przykład na spieprzenie wspania ego tytułu
[CDA] Eld: Jeśli fani Myth zrzucą się na dobrego adwokata, to ja z chęcią pourywam programistom głowy za sp*** tak cudownej serii
[CDA] gem: Wyluzujcie kameraden, Mumbo Jumbo i tak już szlag trafił.
[CDA] Iwan: Wtórne
Jedi: Co komu do tego - jak i tak mniejsza o to.



Op. Flashpoint PL

Gatunek: FPP/sim ■ **Ocena:** / (lokalizacje) ■ **Wymagania minimalne:** P2 400 96 MB RAM, Win 9x, DirectX ■ **Graliśmy na:** C933, 256 MB RAM, GeForce 2

...I: luzik, nawet przy dużych rozdzielczościach i wysokim poziomie detali



Uwagi:

Mac Abra: W samej grze trafiają się dziwne komunikaty. Brakło szczegółowej kontroli podczas testowania polskiej wersji?
Smuggler. "Cholerna dwójka za tobą". "Kopiuję to, dowódco". :)
Matt Riggs: A gdzie podziała się część angielskich sampli, a?
[CDA] Al: Jeśli macie wybór grajcie po angielsku
[CDA] Iwan: Jawohl!
Jedi: O zeszty, robaczku!!! Zdzisiek! Dawaj tu bazookę! Helmut znowu kroi nasze śniadanie!



Pool of Radiance

Gatunek: cRPG ■ **Ocena** 8 ■ **Wymagania minimalne:** Pentium III 500, 128 MB RAM, karta 3D z 32 MB ■ **Graliśmy na:** PIII 800, 256 MB RAM, GeForce2

...I: problemów nie było



Uwagi:

[CDA] Al: Coś jak Icewind Dale, czyli najważniejsza jest walka gra się jednak bardzo miło!
[CDA] gem: Role-play w starym dobrym stylu!
[CDA] Iwan: Czyli tylko dla starych, dobrych stylowców Odradzam
Jedi: Najwięcej decybeli mają balony Pamel



Polska Gola!

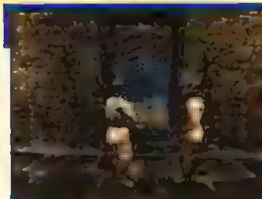
Gatunek sportowa ■ **Ocena:** 5 ■ **Wymagania minimalne:** C333 MHz, 64 MB RAM, akcelerator ■ **Graliśmy na:** C800, 256 MB RAM, GeForce 2

...I: jak dobrze kopnięta piłka



Uwagi:

Smuggler: Na tle najnowszej FIFA 2002 wygląda raczej biednie - ale z drugiej strony, to pierwsza polska gra sportowa, w której starano się nawiązać kontakt z zachodnią czołówką
[CDA] Eld: Widzę, że kolega niedoinformowany. To robi I makaroniarze z Trecision, co nie zmienia faktu, że bieda straszliwa!
Ugly Joe: Ale dają gamepad w prezencie, a to też coś
[CDA] Al: Ta przynajmniej pad zostanie..
[CDA] Iwan: Przy tej grze można zaliczyć pad... na twarz No ale ja nie przepadam za piłką, pewnie dlatego się wynudziłem



Return To Castle Wolfenstein

Gatunek: FPP ■ **Ocena:** 8 i znak jakości ■ **Wymagania minimalne:** P400, 128 MB RAM, akcelerator min. 16 MB ■ **Graliśmy na:** A1600+, 256 MB DDRAM, GeForce 2 Pro 64 DDRAM

...I: single w 1024 x 768 x 32 i full detali - min. 35 klatek, multi - znacznie, znacznie gorzej...



Uwagi:

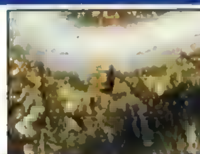
Mac Abra: ...a ja i tak czekam na Medal of Honor :)
[CDA] Al: Nawet nie próbujcie w to grać na słabej karcie graficznej! Na TNT2 32 MB wygląda bowiem żałośnie!
[CDA] Eld: Multi - rządzi, single - nie jest niczym rewolucyjnym. AvP jako całość chyba lepsze.
[CDA] gem: Coś w tym jest... Przy okazji - ciekawe, że taki Serious Sam potrafił wyglądać rewelacyjnie nawet na TNT... M-player jednak nieodmiennie doskonały!
[CDA] Iwan: Świetna gra, po prostu.
Jedi: Nie da się ukryć, w M-playerze kopie pośladki.



Rally Trophy

Gatunek: symulator rajdów ■ **Ocena:** 9 + znak jakości ■ **Wymagania minimalne:** Intel/AMD 300MHz, 64 MB RAM, DirectX 8, akcelerator z 8 MB RAM, CD-ROM x8, zalecana kierownica ■ **Graliśmy na:** PIII 800, 256 MB RAM, GeForce 2

...I: śmigało aż miło!



Uwagi:

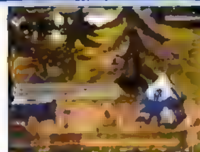
McDrive: Najlepszy symulator rajdów na PC Amen
Tiges: Ale ja dalej czekam na rajdowe GPL. Jeździ się jednak bardzo miło, tylko że OS-y są za mało rajdowe (dwa nawroty w całej grze). :(
[CDA] gem: Spróbujcie zmusić do uległości Fulvię na lodach Szwecji...)
Smuggler: Ja bym zaczął od nastrojowej kolacji przy świecach.) Ech, te Szwedki! :)))
Jedi. Nie daj się zwieść, tłuste są



Wiggles PL

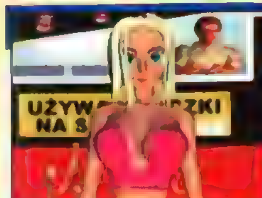
Gatunek: strategiczno przygodowa ■ **Ocena** 7 ■ **Wymagania minimalne:** P350, 64 MB RAM, Win 9x, DirectX 8 ■ **Graliśmy na:** Athlon 1000, 448 MB RAM, GeForce 2

...I: szybkość ujdzie w tłoku...



Uwagi:

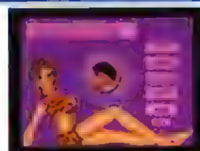
Smuggler: Nie wiem jak tam spolszczenie - ale pudełko pokryte holograficzną folią robi wrażenie!
[CDA] Al: Ano robi!
J.I.L.T: A i gierka całkiem sympatyczna. I CD bonusowy w środku
[CDA] Eld: Moim zdaniem gra z lekka przereklamowana, a spolszczenie niczym specjalnym nie powala.
Jedi: I dobrze, tak bardzo lubisz być powalany?



Wyspa Miłości

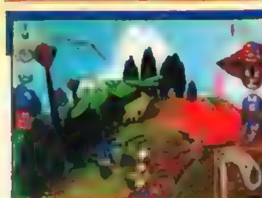
Gatunek: erotyczna ■ **Ocena** 1 ■ **Wymagania minimalne:** P266, 16 MB RAM, Win 9x/ME/00/XP ■ **Graliśmy na:** C 933, 256 MB RAM

...I: jak wyposzczony króliczek



Uwagi:

Mac Abra: Żenujące. Pod każdym względem.
Smuggler: Odsyłam do Przemyśleń.
Matt Riggs: Żałuję, że nie mamy oceny 0
[CDA] Al: E tam, wtedy musiałoby dostać (- 1) i jaki to 0 miałoby sens?
[CDA] Eld: Jak się nie ma umiejętności, trzeba inaczej zwrócić na siebie uwagę, prawda?
[CDA] gem: A i tak sprzeda się jak złoto.
Ugly Joe: Pryszczaci kupią, żeby mieć co robić w sobotnie wieczory. :)
Jedi: Jesteście bruta ni, nie bawię się z wami



Wyścigi Wykrętów

Gatunek: arcade ■ **Ocena:** 7 ■ **Wymagania minimalne:** PII 300, 32 MB RAM akcelerator ■ **Graliśmy na:** C933, 256 MB RAM, GeForce 2

...I: wykręciście :)



Uwagi:

Smuggler: Pokręcone i zakręcone, ale w sumie sympatyczne
[CDA] Al: Taaaa pograć się da!
Matt Riggs: Dla lubiących Wormsy i arcadowe ścigałki z jajem tudzież rosyjskie poczucie humoru
[CDA] Eld: Niezgorsza zabawa, ale raczej dla małoletnich.
[CDA] Iwan: Spróbujcie trochę dłużej pojeździć. Dostaniecie oczopląsu. Osobiście odradzam.
Jedi. Polecam zieloną herbatę

GATUNEK: SAMOCHODOWA

Rally Trophy

McDrive

Ostatnimi czasy niewiele było gier, które mogłyby wywołać w Redakcji stan podniecenia u więcej niż jednego osobnika naraz. A takich, które były w stanie podtrzymać je dłużej niż przez parę chwil, można zliczyć na palcach jednej ręki - i to należącej do drwala po ciężkich przejściach. Właściwie tylko Return to Castle Wolfenstein, którego sieciowy test zawładnął nami przez ponad miesiąc (a teraz jeszcze skuteczniej robi to jego pełna wersja!). No i oczywiście Rally Trophy, dla którego paru samochodziarzy dałoby sobie obciąć prawą rękę - dałoby, gdyby tylko nie była potrzebna do trzymania dżojstika!

Cóż to jednak takiego ten tajemniczy Rally Trophy? Na wypadek, gdyby ktoś dopiero teraz obudził się z długiego letniego snu, uprzejmie informuję, że jest to symulator rajdów samochodowych. Ale nie taki zwykły symulator! Podstawową różnicą, zresztą widoczną już na pierwszy rzut oka, jest bowiem czas, jaki został w nim przedstawiony. Ścigamy się bowiem wozami, które szalały po odcinkach specjalnych w latach 1960-1972! Upodabnia to tytuł do wydanej parę lat temu (i nadal wśród maniaków niezwykle popularnej!) Grand Prix Legends. Lecz - jak się dość szybko okazuje - nie jest to wcale jedyne między tymi tytułami podobieństwo. Zresztą skoro już przy podobieństwach jesteśmy, osobiście powołałbym się tutaj na jeszcze jeden dobrze znany tytuł: Need For Speed: Porsche 2000. Bo i w nim na realizm położono bardzo duży nacisk, ale co nie mniej ważne - w przeciwieństwie do Grand Prix Legends - ta gra charakteryzowała się jeszcze bardzo dobrą grafiką oraz grywalnością. Mimo bardzo dużego realizmu nie zapomniano o tym, że granie ma przede wszystkim sprawiać przyjemność. I to nie tylko całkowitym maniakom mającym w żyłach benzynę zamiast krwi.



Z tego też powodu Rally Trophy najbliższe jest właśnie Porsche - i to mimo faktu, że samych wozów tej marki, ze względu na porozumienia tego ostatniego z Electronic Arts tu nie uświadczy. Granie w obydwie te gry sprawia po prostu wielką radość! Już od czasów wczesnej bety odcinki w Rosji czy Szwajcarii

Kierowanie samochodem za pomocą klawiatury przypomina granie na pianinie z pomocą kierownicy... (sonic - oficjalna lista dyskusyjna na stronie dystrybutora).

Lepszej symulacji rajdów obecnie po prostu nie ma!

Wersja PL

Polską wersję Rally Trophy wyróżniać miały trzy rzeczy: osoba podkładająca głos, breloczek oraz dwa dodatkowe wozy. W rolę pilota miał się wcielić znany z programu Automaniak (a wcześniej z Big Brothera) Piotr "Gulczas" Gulczyński; dodatkowe dwie ścigałki to rządzące niegdyś na polskich szosach - Syrena i Warszawa! To, łącznie z milutką ceną (79,90 złotych - za taką grę to bardzo mało!) nastrajało do tego tytułu jak najbardziej pozytywnie. Tyle zapowiedzi, a co z tego zostało?

Rzut oka do pudełka i staje się jasne, że zarówno breloczek, jak i cena pozostały - zatem jest całkiem nieźle. Po bliższym przeglądnięciu i instalacji gry okazuje się, że również Gulczas się ostał, ale mała to pociecha, bo ani Warszawy ani Syrenki niet! Buuuuu! Bardzo źle! Można to wprawdzie zrozumieć, bo przygotowanie modelu wozu "na poziomie" tej gry łatwym zadaniem na pewno nie jest, mimo to niedosyt pozostaje - miało być tak idealnie! Ale nic to - trzeba jeszcze ocenić spolszczenie, no i posłuchać pilota.

Jeśli chodzi o tekst pisany, mimo że z arcydziełem do czynienia nie mamy, bez problemu wiadomo, o co chodzi, i uruchomienie rajdu nie nastręcza najmniejszych problemów. A gdy już go uruchomimy... cóż, fanem Wielkiego Brata nie jestem, zatem miast wsłuchiwać się z uwielbieniem w śpiewny głos Gulczasa, próbowałem z jego pomocą przejechać kolejne odcinki specjalne. I w zasadzie jest OK, choć w porównaniu do wersji angielskiej... Właściwie nie ma porównania - tam pilot jest po prostu super, a nasz co najwyżej w miarę poprawny. W miarę, bo za Chiny nie mogę zrozumieć, dlaczego panikuje przy zakręcie "prawo jeden", przechodząc zupełnie obojętnie nad piątkami czy zakrętem o dziewięćdziesiąt stopni... Poza tym poziom nagrania - 'well', zbyt wyrównany to on nie jest i nie wszystko idzie zrozumieć, ale na szczęście, jeśli ktoś Gulczasa nie lubi, nie jest zmuszony, by go słuchać!

Na płycie jest bowiem jeszcze jeden głos pilota! Trzeba go wprawdzie zainstalować "ręcznie", ale że zostało to opisane w instrukcji i polega na zamianie jednego pliku, każdy powinien sobie z tym bez większych problemów poradzić. Za takie rozwiązanie należy się CD Projektowi wielki plus, bo mimo że drugim pilotem nie jest nikt powszechnie znany, jednak wczucie się w rolę stoi u niego na o wiele wyższym poziomie!



...wecja była niestety, przez brak jednej ...mki, nie do ukończenia...) sprawiały, ... dzień stawał się od razu przyjemniejszy! I tak przez okrągły miesiąc! Z czasem ... nlast bety dodatkowo odpalało ... dema: bo tod fizyka lepsza i wozy nowsze, choć tras było w nich niestety mniej. Cóż, coś za coś. W końcu znało się już wszystkie drzewka i hopki na pamięć, a ... w niczym to nie przeszkadzało - zawsze było jeszcze miejsce na próby pobi... swego ... kumpla zza biurka naprzeciwko) ostatniego rekordu, co sprawiało niezmiennie wielką radość. ... trudno ukryć, że z ... sem coraz bardziej tę... ...ło się do wersji peł...

...końcu jednak i do re... ...cji trafiła! - uprzedza... wszelkie pytania - na... ...ch oczekiwań nie za... ...ła! ... tylko w ...





stawmy już jednak te dywagacje na boku i przejdźmy do tego, co w każdej grze najważniejsze - czyli jej samej. Na początku trzeba ją oczywiście zainstalować. Domyślnie wybrana jest instalacja pełna, która zajmuje na dysku nieco ponad sześćset megabajtów - przy obecnych pojemnościach dysków nie jest to wiele, tym bardziej że w zamian gra zachowuje się nieco żwawiej, korzystając z CD-ROM-u jedynie na początku, podczas autoryzacji legalności kopii. Po zainstalowaniu wypada jeszcze wybrać opcje wyświetlania grafiki oraz generowania dźwięku w setupie i można zaczynać zabawę. Można, ale pod warunkiem że nie wybraliśmy opcji przewyższających możliwości posiadanego przez nas sprzętu. Rally Trophy jest grą, w której płynność jest najważniejszym czynnikiem decydującym o jej grywalności!

Bez owijania w bawełnę trzeba powiedzieć o niej jedno - szybka karta graficzna jest tu do szczęścia absolutnie niezbędna! Owszem, na początku spróbowaliśmy uruchomić ją na sprzęcie z TNT2 i Celeronem 400 na pokładzie, ale bardzo szybko z tego zrezygnowaliśmy. Aby w ogóle dało się grać, wszystkie opcje trzeba było bowiem ustawić na minimum, rozdzielczość zmniejszyć do 512 x 384, dodatkowo w opcjach karty wybrać ustawienia na maksymalną wydajność (i maksymalne rozmywanie tekstur, przez co tekst w menu przestał być czytelny), a i tak to, co otrzymaliśmy w zamian... Hm, pomińmy to milczeniem. Na takim sprzęcie grać nie radzę. Powiedzmy, że C800 + 128 MB + GeForce to coś, co naprawdę pozwoli się nią cieszyć. A jest czym! Po włączeniu wszystkich detali już w 640 x 480 jest po prostu śliczna! Śliczna, a przy tym i niezwykle szybka! Ba, bez większego ryzyka można stwierdzić, że ładniejszej samochodówki jeszcze do tej pory nie było! Plansze wyglądają po prostu pięknie, podobnie zresztą jak samochody, choć w czasie gry i tak nie mamy czasu, żeby się temu wszystkiemu przyglądać - widoki uciekają nam do tyłu w niesamowitym wprost tempie! Taaa, jeśli chodzi o uczucie szybkości, Rally Trophy jest jedną z niewielu gier powodujących, że kierowca zdejmuje nogę z gazu! Może brzmi to nieco niewiarygodnie, ale tutaj można się naprawdę spocić ze strachu! A jak nie ze strachu, to na pewno z wysiłku!





W związku z tym nie da się ukryć, że amatorzy spokojnej niedzielnej jazdy powinni poszukać wrażeń gdzie indziej. Tych, które oferuje Rally Trophy, będzie dla nich za dużo! Chociaż... dostępne na poziomie Novice samochody są jednak sporo wolniejsze, przyspieszenia i moce silników słabsze, przez co jeździ się dużo spokojniej. Ale na Expert... taaaa, ktoś nieźle pomyślał udostępniając ten tryb dopiero po wygraniu mi-

Kategoria Easy

Czym się ścigamy?

Mini Cooper S
Rok premiery: 1964
Pojemność silnika: 1275 ccm, 4 cylindry
Moc: 100 KM
Oś napędowa: przednia
Długość: 3054 mm
Szerokość: 1430 mm
Wysokość: 1350 mm
Waga: 670 kg

Ford Lotus Cortina MK 2
Rok premiery: 1963
Pojemność silnika: 1598 ccm, 4 cylindry
Moc: 140 KM
Oś napędowa: tylna
Długość: 4275 mm
Szerokość: 1587 mm
Wysokość: 1364 mm
Waga: 900 kg

Volvo 122 Amazon
Rok premiery: 1962
Pojemność silnika: 1780 ccm, 4 cylindry
Moc: 126 KM
Oś napędowa: tylna
Długość: 4450 mm
Szerokość: 1620 mm
Wysokość: 1505 mm
Waga: 1020

Saab 96 V4
Rok premiery: 1967
Pojemność silnika: 1498 ccm, 4 cylindry
Moc: 120 KM
Oś napędowa: przednia
Długość: 4170 mm
Szerokość: 1570 mm
Wysokość: 1470 mm
Waga: 875 kg

Kategoria Intermediate

Czym się ścigamy?

Fiat 600 Abarth
Rok premiery: 1964
Pojemność silnika: 982 ccm, 4 cylindry
Moc: 106 KM
Oś napędowa: tylna
Długość: 3215 mm
Szerokość: 1380 mm
Wysokość: 1405 mm
Waga: 750 mm

Lancia Fulvia Coupe HF
Rok premiery: 1969
Pojemność silnika: 1598 ccm
Moc: 165 KM
Oś napędowa: przednia
Długość: 3935 mm
Szerokość: 1570 mm
Wysokość: 1330 mm
Waga: 825 kg

Opel Kadet Rallye
Rok premiery: 1969
Pojemność silnika: 1897 ccm
Moc: 120 KM
Oś napędowa: tylna
Długość: 4050 mm
Szerokość: 1573 mm
Wysokość: 1405 mm
Waga: 1280 kg

Alfa Romeo Giulia GTA
Rok premiery: 1966
Pojemność silnika: 1570 ccm, 4 cylindry
Moc: 170 KM
Oś napędowa: tylna
Długość: 4080 mm
Szerokość: 1550 mm
Wysokość: 1315 mm
Waga: 850 kg

Lepszej symulacji rajdów obecnie po prostu nie ma!

Kategoria Expert

Ford Escort RS 2000
Rok premiery: 1971
Pojemność silnika 1993, 4 cylindry
Moc: 230 KM
Oś napędowa: tylna
Długość: 3978 mm
Szerokość: 1740 mm
Wysokość: 1384 mm
Waga: 1027 kg

Alpine A110 1600S
Rok premiery: 1970
Pojemność silnika: 1596 ccm, 4 cylindry
Moc: 155 KM
Oś napędowa: tylna
Długość: 3845 mm
Szerokość: 1520 mm
Wysokość: 1130 mm
Waga: 680 kg

Lancia Stratos HF
Rok premiery: 1972
Pojemność silnika 2418 ccm, 6 cylindrów
Moc: 240 KM
Oś napędowa: tylna
Długość 3710 mm
Szerokość 1750 mm
Wysokość: 1180 mm
Waga: 960 kg

Czym się ścigamy?

strzostw na średnim poziomie trudności! Bo dla kogoś nieprzygotowanego jest to po prostu zabójstwo! Nie sposób bowiem opanować dostępnych na tym poziomie wozów bez dłuższego treningu na słabszych modelach (najlepiej zresztą tylnonapędowcach, bo najmocniejsze mają napęd jedynie na tylną oś)!

Właśnie, tylnonapędowce... Cóż, w tamtych czasach to właśnie one królowały na odcinkach specjalnych, na nich ścigali się najlepsi. Owszem, w dwóch niższych klasach można przednionapędowca (i to w dodatku dobrego) znaleźć, ale prawdę powiedziawszy, odradzam rozpoczęcie przygody z tą grą właśnie od nich. Dlaczego? Bo są dużo prostsze w prowadzeniu. Jest to wprawdzie bardzo miłe i w ogóle, ale kiedyś przecież zechcemy ścigać się z najlepszymi, a tam już przednionapędowca nie uświadczy... I będzie wielki ból! Różnice w prowadzeniu wozów z napędem na przednią oś, a tych z napędem na tylną są olbrzymie! Jeśli ktoś ma wątpliwości, czy aby moda na przedni napęd nie jest li tylko modą, powinien w Rally Trophy wypróbować obydwa te rozwiązania - po paru zakrętach zalety tego pierwszego będą aż nadto odczuwalne!

Tak na marginesie - o samochodach rajdowych z napędem na cztery koła jeszcze wtedy nikt poważnie nie myślał, podobnie jak o przeróżnych elektronicznych "pomocnikach", więc trud prowadzenia wozu spoczywał w rękach kierowcy. Nie wszystkim musi to odpowiadać, ale jeśli tylko lubi się realistyczną (a w najwyższej klasie dodatkowo ekstremalną) jazdę samochodem, bardzo szyb-





ko doceni się te braki - dzięki nim wóz jest nasz! Nikt (znaczy się nic) nie mówi nam, co mamy robić, nikt (nic) nas na siłę nie koryguje. Fakt, jazda w takich warunkach wymaga odpowiedniego treningu, ale za to później, po pokonaniu stratosem kolejnego odcinka specjalnego, gdy - oglądając powtórkę - możemy śledzić zachowanie się wozu na kolejnym pokonanym poślizgiem zakręcie, trudno nie odczuwać dumy! Takiej najprawdziwszej, bo przecież ile razy wcześniej trasy te były świadkami naszych bączków czy bliskich spotkań z drzewami!

Na wszelki wypadek pozwolę sobie jeszcze raz powtórzyć - Rally Trophy jest grą bardzo wymagającą. Do tego stopnia, że o graniu w nią - jeśli zależy nam na dobrych wynikach - po męczącym dniu w pracy najlepiej zapomnieć. Nie mówiąc już nawet o paru łykach bezalkoholowego, co akurat bardzo dobrze ilustruje wpływ alkoholu na sprawność kierowcy - to se ne da! W tej grze i na trzeźwo ciężko nie ulec panice i wypadnięciu z trasy, a co dopiero z opóźnionym lekkiem reagowaniem na bodźce!

Jednak zostawmy już w spokoju wrażenia z jazdy: wypada przecież opisać dostępne tutaj tryby gry i trasy, a za wiele miejsca już nam nie zostało. Na początek tryby gry. Do wyboru są dwa: mistrzostwa i arcade. Różnią się one między sobą w zasadzie tylko dostępnymi trasami oraz brakiem uszkodzeń w tym drugim trybie. Fizyka jazdy jest w obu przypadkach dokładnie taka sama, podobnie jak i dostępne samochody oraz poziom trudności. A trasy - w arcade ścigamy się na torach zamkniętych i to z pięcioma innymi samochodami, co w praktyce oznacza, że wygrać można nie tylko superpłynną jazdą, ale i umiejętnym posyłaniem innych na drzewa - może to i niezbyt uczciwe, ale sprawdza się równie dobrze co bezbłędna jazda, a stanowi całkiem miłe urozmaicenie.

W mistrzostwach wozy ulegają awariom bardzo realistycznie - i bardzo łatwo. W dodatku wszystkie uszkodzenia w odczuwalny sposób wpływają na zdolności jezdne wozu! I o ile z niezbyt sprawnym układem sterowniczym jeździ się tylko niewygodnie, a z sypiącą się skrzynią biegów niezbyt szybko, to uszkodzenie zawieszenia oznacza prawdziwe kłopoty - to jest już cholernie wyczuwalne! Samochód bez sprawnych amortyzatorów zachowuje się po prostu niesamowicie "nerwowo", przeszkadzają najmniejsze nierówności, a tych jest przecież na planszach prawdziwe zatrzęsienie! Ale tak w końcu powinno być a o klasie gry najlepiej świadczy fakt, że szybko można wyczuć, co jest z autkiem nie tak - łącznie ze wskazaniem, który to np. amortyzator! To się dopiero nazywa realizm! Zresztą takie zbicie szyby w kraksie z drzewem pojawia się tam, gdzie pojawić się powinno - nie jest to może nic przyjemnego, ale przynajmniej dokładnie wiadomo, dlaczego coś się wydarzyło.

Po zachwytach trzeba jednak napisać o paru zgrzytach. Nie są one wielkie, ale po szumnych zapowiedziach mieliśmy prawo oczekiwać tytułu bez skazy - a parę rys jednak się znalazło. W zasadzie można by je zredukować do jednej większej - tras. Fakt, trochę ich jest: w pięciu krajach (Rosja, Kenia, Finlandia, Szwecja i Szwajcaria) udostępniono w trybie mistrzostw po 6 odcinków specjalnych (w Rosji 8), a w trybie arcade po dwa tory zamknięte, ale... no, chciałoby się więcej! I to nie dlatego, że dostęp do całości mamy dopiero na poziomie Expert. Odcinki są bowiem dość krótkie - każdy z nich można ukończyć w mniej niż pięć minut. A co najważniejsze - są za proste! Fakt, na ekspercie o wygraną bez długiego treningu bardzo trudno, jeśliby jednak policzyć liczbę miejsc, w których trzeba użyć hamulca ręcznego... Ech, jedyna szansa w dodatkowych trasach na stronie producenta lub w działalności fanów..



Z tego też powodu po długich dyskusjach przyznaliśmy grze dziewiątkę z plusem i znaczek jakości. "Tylko" dziewięć i pół, a bardzo mało brakowało i byłaby dziesiątka! Gra jest po prostu świetna, przełomowa i niezwykle grywalna, ale trasy bez nawrotów to jak żołnierz bez karabinu, więc i dziesiątki być niestety nie może.

A szkoda, naprawdę szkoda... cba

CD-ACTION 13/2001

9+

INFO

Producent: Bugbear/JoWooD ■ **Dystrybutor:** CD Projekt ■ **Internet:** www.rallytrophy.com ■ **Wymagania:** Intel/AMD 300 MHz 64 MB RAM, DirectX 8, akcelerator z 8 MB RAM, CD-ROM x8, **Accelerator:** tak

■ realizm! ■ przyjemność z jazdy! ■ te wspaniałe maszyny ■ wygląd ■ realistyczny model uszkodzeń ■ świetne efekty pogodowe ■ superglos pilota

■ jeśli ktoś lubi symulatory, to brak

Lepszej symulacji rajdów obecnie po prostu nie ma!

Cormac

MONOPOLY TYCOON

GATUNEK: **EKONOMICZNA**



[illegible] że komputerowa adaptacja Monopoly, która wyskoczyła niczym diabeł z pudełka, może mnie wciągnąć na dłużej niż niejeden "[illegible]" i [illegible] rczywie promowany tytuł ostatnich lat. Ale tak się właśnie stało.

Jakie Monpoly jest, każdy widzi. Na próżno chyba szukać kogoś, kto nigdy w tę planszówkę nie grał lub przynajmniej nie wie, na czym owa rozgrywka polega: tak jak ze świeczką szukać ofiary, która nie grała w windowsowego Sapera choćby raz. Daruję więc sobie referowanie zasad Monopoly (u nas zostało to chyba ochrzczone jako "Eurobiznes"), a skupię się na komputerowej adaptacji jako takiej.

Tak jak i w papierowym oryginale, plansza podzielona została na szereg kwadratów reprezentujących ulice wirtualnego miasta, o dominację nad którym będziemy walczyć z rywalami komputerowymi lub żywą gierkową bracią. Tyle tylko, że tutaj ulice nie przebiegają sznurkiem obrzeżami metropolii (czyli planszy), lecz tworzą sieć przypominającą rzeczywiste miasto. No i nie rzucamy kostką, by wędrować po owych ulicach pionkiem. W Monopoly Tycoon możemy dowolnie przemieszczać się po terenie gry, nie ma podziału na kolejki, wszyscy wykonują swe działania symultanicznie, co sprawia, że MT ociera się o symulację bardziej niż jego planszowy przodek. Można by w sumie zaryzykować stwierdzenie, iż gra ta to uproszczona, a więc bardziej przystępna symulacja ekonomiczna. Bardziej od szczęścia bądź pecha w rzutach kostką, potrzebna będzie umiejętność analizy sytuacji, kalkulowania i przewidywania rozwoju wypadków. Pozostał jednak element losowy w postaci ciągniętych co turę, czyli dobę w życiu miasta, kart zdarzeń.







Gra podzielona została na scenariusze. Cel każdego etapu jest precyzyjnie określony - chodzi o to, żeby zbić jak najszybciej określony majątek. No właśnie - majątek. Pomnażać go można poprzez wykupywanie ulic, inwestowanie w nieruchomości lub przedsiębiorstwa usługowe (elektrownia, gazownia itp.) oraz handel. Mamy bowiem możliwość budowania sklepów i lokali w postaci kin, teatrów, klubów nocnych itp. Warto przed otwarciem biznesu zrobić rozeznanie w zapotrzebowaniu mieszkańców danej ulicy na poszczególne towary oraz usługi. Prowadzić możemy cały szereg sklepów, od warzywniaków, poprzez kioski z prasą, stoiska odzieżowe, księgarnie, antykwariaty i wiele, wiele więcej. Kiedy już zdecydujemy się na określoną branżę, stawiamy budynek, decydując o arcyważnych jego cechach w postaci powierzchni, liczby pięter i standardu (wiadomo - zakupy w ekskluzywnym centrum robi się przyjemniej niż przy rozlatującym się straganie, nieprawdaż?), które determinują cenę nieruchomości i ewentualny czynsz płacony miastu bądź konkurentowi, jeśli ulica nie należy do nas.

Pozostaje jeszcze tylko ustalić z głową ilość zamawianego towaru (by nie okazało się, że więcej zapłacimy hurtowni, niż zarobimy ze sprzedaży) oraz cenę, za jaką jesteśmy w stanie pożegnać się z pluszowym misiem, lodami, książką czy innym drinkiem. Przy odrobinie pomyślunku pieniądze włożone w interes zwrócą się błyskawicznie, a konkurencja zzieleniеje z zazdrości.



W każdej chwili mamy dostęp do szeregu podręcznych analiz, wskaźników i wykresów, dokumentujących poczynania dowolnego gracza. Możemy w nich prześledzić dochodowość poszczególnych sklepów czy zmiany sprzedaży w porównaniu z poprzednim dniem. W przypadku nietrafionych inwestycji lub przemijających koniunktur ratować się można zmianą profilu działalności lokalu bądź, w skrajnym przypadku, gdy żadna z dostępnych możliwości rozwoju nas nie satysfakcjonuje, potraktować go buldożerem i postawić sklep nadążający za aktualnym zapotrzebowaniem wirtualnych konsumentów.

Graficznie Monopoly Tycoon prezentuje się niezwykle okazale i efektownie, szczególnie gdy podziwia się tętniące życiem miasto w wysokiej rozdzielczości, w 1024 x 768 dla przykładu, w jakiej, należy dodać, program chodzi płynnie nawet na moim Celeronie 566 z TNT2 M64, co, z przykrością stwierdzam, nieczęsto się ostatnio zdarza :). W pełni trójwymiarowe miasto oglądać możemy z dowolnej perspektywy dzięki swobodnej kamerze podążającej za ruchem myszki. Aż przyjemnie się patrzy na kolorowe budynki, samochody i przechodniów. Muzyka jest bardzo sympatyczna i relaksująca. Jako że zaczynamy scenariusze w roku 1930, towarzyszy nam podręcznikowa jazzowa synkopa. Ogólnie rzecz biorąc, za oprawę należą się twórcom wyrazy szczerego uznania.

Mógłbym o tej grze napisać dużo więcej, bo naprawdę jest o czym, ale CD-Action, choć gruby, nie jest z gumy, a i lepiej przecież samemu przyjrzeć się grze, niż czytać czyjeś zachwyty :). Monopoly Tycoon to diabelnie miły przerywnik między ratowaniem kolejnych światów, podbojami czy meczami. Polecam z czystym sumieniem, bo gra zrobiona jest z fantazją!



7+

Producent: Inforgrames ■ **Dystrybutor:** CD Projekt ■ **Internet:** www.infogrames.com ■ **Wymagania:** P233, 64 MB RAM, WIN 95/98/ME, 4xCD ■ **Akcelerator:** niekoniecznie



■ oprawa ■ przystępność przy zachowaniu realizmu ■ klimat, kurczę, klimat i grywalność! ■ obecność multiplaya ■ szybkość działania



■ zbyt krótkie scenariusze, aż by się chciało to imperium rozbudowywać dłużej ■ że już o kampanii nie wspomnę

INFO

Ekonomia z fantazją

GATUNEK: CRPG

Pool of Radiance: Ruins of Myth Drannor

Przez ostatnie kilka lat komputerowe gry fabularne nieodmiennie kojarzyły się z dwoma tandemami: tym zajmującym się tworzeniem, czyli Bioware/BlackIsle, oraz Interplay/CD Projekt w roli wydawców. Owszem, konkurencja coś tam w tym czasie robiła, a takie Diablo zdobyło sobie całkiem spore grono zwolenników, lecz mimo to hegemonia Baldur's Gate zagrożona ani przez chwilę nie była. Jednak pretendenci nie rezygnują, a po premierze Arcanum przyszedł czas na następny duży tytuł, w dodatku bazujący na najnowszej edycji ołówkowo-papierowego systemu D&D. A że jego starsze wydanie leżało u podstaw prawie wszystkich tytułów Black Isle, trudno się dziwić, iż na nowy Pool of Radiance fani już od dłuższego czasu ostrzyli sobie zęby! Zresztą praktycznie każdy sequel wydany po dziesięciu z okładem latach ciekawość budzić po prostu musi!

Allor



I tak też było w przypadku najnowszej produkcji Stormfront Studios i SSI. Pierwsza część gry była przecież jednym z najwcześniejszych RPG-ów, jakie ukazały się na PC. I do tego jednym z najlepszych! Zresztą zainteresowanych odsyłam do ramki, którą umieszczono na końcu tego tekstu. A przy takich rekomendacjach nie powinno dziwić to, że nawet po tylu latach oczekiwania były bardzo wysokie. W dodatku i twórcy, i wydawca jeszcze gorączkę podsycali, a prezentowane od czasu do czasu kolejne screeny... heh, po prostu było na co popatrzeć! Ale żeby nie było tak superidealnie, warto zaznaczyć, że również przed premierą można było co do ogólnych wspaniałości tego tytułu pewnych wątpliwości nabrać. Że ta premiera wcale nie musi stać się wydarzeniem na miarę swego prequela. Że mimo tylu lat w produkcji... no, w każdym razie można było dojść do wniosku: co za dużo, to niezdrowo. Dlaczego się takie wnioski nasuwały? Ano po zaprezentowanym w Sieci intrze. Jakby to powiedzieć... najlepsze to ono w każdym razie nie było. Już na pierwszy rzut oka trzeba byłoby się mocno starać, by nie zauważyć, iż kilka lat to ono już niestety na karku miało.



Jednak nie samym intrem człowiek żyje, a że pozostałe informacje były nad wyraz zachęcające, premiery nadal oczekiwano z niecierpliwością - tylko nieco mniejszą. I z pewnym niepokojem, bo jeśli "takia-sobość" nie ograniczała się li tylko do intra? Ale przeważyła reputacja. I te screeny, przy których nawet Baldur's Gate wcale taki ładny już się nie wydawał.

A potem była premiera. I pierwsze miejsce w sprzedaży, na którym nowy Pool of Radiance bardzo szybko się uplasował. I skąd niestety niemal równie szybko zaczął spadać... Ale jakże mogło być inaczej, skoro z błędami miało się do czynienia już w programie instalacyjnym? Owszem, nie są one wielkie, a jedynie upierdliwe: np. gra za nic w świecie nie zainstaluje się w katalogu innym niż domyślnym, co jednak zbyt wielkim problem nie było. Spróbujcie jednak tę grę odinstalować! Zresztą lepiej tego nie róbcie, a przynajmniej nie bez patcha 1.1 - bo przy okazji odinstalowania gry, pozbędziecie się również pozostałej zawartości na dysku! A to już małym błędem w żadnym razie nie jest.

Na szczęście premiera wypadła zaraz po deadline'ie poprzedniego numeru CD-Action, dzięki czemu przed zabraniem się za jej recenzję

Profesje do wyboru:



Wojownik (Fighter)

Jak sama nazwa wskazuje. Nie potrafi czarować ani tropić, ale w zupełności nadrabia to umiejętnościami bojowymi - we władaniu bronią nie ma sobie równych!

Najważniejsze atrybuty: siła (Strength) - zadaje większe obrażenia, kondycja (Constitution) - ma więcej punktów życia, i zręczność (Dexterity) - trudniej go trafić.

Punkty życia na poziom: 1-10

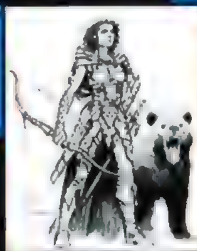


Barbarzyńca (Barbarian)

Też wojownik, tyle że wychowany na pustkowiach. Troszkę gorzej radzi sobie z bronią, co jednak nadrabia siłą; lepiej znosi obrażenia i wpada w szał bojowy, że o przystosowaniu do życia z dala od cywilizacji nie wspomnę.

Najważniejsze atrybuty: siła (Strength) - zadaje większe obrażenia, kondycja (Constitution) - ma więcej punktów życia, zręczność (Dexterity) - trudniej go trafić, i mądrość (Wisdom) - do kontrolowania szału.

Punkty życia na poziom: 1-12



Ranger (Ranger)

Wojownik żyjący na łonie natury - strzeże jej przed złymi monstrami. Dzięki umiejętności tropienia niezastąpiony przy pościgach. Na wyższych poziomach może dodatkowo rzucać czary.

Najważniejsze atrybuty: zręczność (Dexterity) - trudniej go trafić, przydaje się przy strzelaniu z łuku, siła (Strength) - zadaje większe obrażenia, i mądrość (Wisdom) - do rzucania zaklęć.

Punkty życia na poziom: 1-10

można było spokojnie poczekać na wyjaśnienie sprawy z patchami. I warto było, ponieważ do chwili obecnej pojawiły się już dwa, wspomniany 1.1, deinstalujący grę, oraz 1.2, dzięki któremu pozbyto się między innymi niemiłego nawyku niszczenia save'ów. Tak uzbrojoną można już było testować w spokoju, bez obaw o utratę wielu godzin grania. Zanim jednak do tego doszło, trzeba ją najpierw było zainstalować i od tego pozwolę sobie zacząć recenzję.

Jak na grę wydaną na dwóch płytach CD przystało, przebiega ona sprawnie i właściwie bezproblemowo, przynajmniej jeśli nie liczyć wspomnianej już niemożności zmiany katalogu (tzn. katalog zmienić można, ale jest to całkowicie ignorowane). Do wyboru mamy zresztą poza instalacją pełną, także dwie mniejsze, które, o ile tylko mamy w

Pool of Radiance to właściwie podręcznikowy przykład Dungeon Crawla - oznacza to (oczywiście w wielkim skrócie i wielkim uproszczeniu) wrzucenie bohaterów do jakiś potężnych podziemi, w których muszą pozabijać wrogów, poodnajdywać klucze i przejść na dalszy poziom, na którym wszystko to się powtarza. Tyle tylko, że przeciwnicy są już nieco mocniejsi.

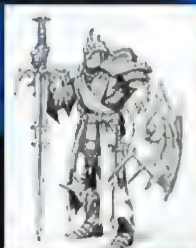
miarę sprawny napęd CD, do przyjemnego grania w zupełności wystarczają. Później pozostaje nam już tylko zainstalowanie patcha 1.2 (1.1 jedynie odinstalowuje grę, więc przydaje się jedynie przy jej eksmisji z twardego w kosmos) - i gotowe.

Intro - ten tego... o tym już jednak było, ale wstęp można bez najmniejszych problemów przeskoczyć. Fakt, traci się wtedy historię wprowadzającą, ale prawdę powiedziawszy, nie jest to zbytni problem, bo należy ona do gatunku "drużyna ratująca miasto przed budzącym się złem". Niby jest tu jeszcze malutki kruczek pod postacią drugiej drużyny, wynajętej przez Elminstera do rozprawienia się z samym Pool of Radiance, ale nie należy się tym zbytnio przejmować. Już na samym początku okaże się bowiem, że jej członkowie zadaniu nie podołali, przez co musimy się jeszcze dodatkowo zająć odbiciem przenoszonego przez nich artefaktu.





Zanim jednak ruszymy w bój, musimy stworzyć swoją czteroosobową drużynę. Ponieważ, przynajmniej teoretycznie, gra bazuje na trzeciej edycji D&D, proces powoływania herosów do życia nieco odbiega od tego znanego z Baldur's Gate'a. Ale raz, że całość opisano dość szczegółowo w instrukcji, a dwa - poza rzutami i czarami dla Sorcerera wszystko przydzielane jest automatycznie, a trzy - nic nie stoi na przeszkodzie, by skorzystać z postaci przygotowanych przez twórców. Na upartego grę można więc zacząć w niecałą minutę, niewiele przy okazji tracąc. A to dlatego, że przez tę wszechobecną automatykę, właściwie poza współczynnikami i zaklęciami, wszyscy przedstawiciele danej profesji są praktycznie tacy sami. Mają dokładnie te same umiejętności, plusy od rasy (o ile są tej samej), i zdolności specjalne. Gracza, praktycznie rzecz biorąc, pozbawiono wpływu na postać! Czy to przeszkadza? Cóż, zależy. Jeśli ktoś nie przywiązuje wagi do roz-

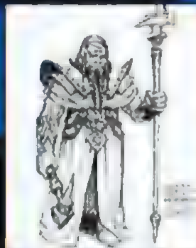


Paladyn (Paladin)

Święty wojownik, który całe życie podporządkowuje szerzeniu dobra. Żeby w walce ze złem mieć jakieś szanse, prócz machania mieczem na wyższych poziomach uczy się również rzucania czarów i odpędzania nieumarłych.

Najważniejsze atrybuty: charyzma (Charisma) - do przekonywania innych, siła (Strength) - zadaje większe obrażenia, i mądrość (Wisdom) - do rzucania zaklęć.

Punkty życia na poziom: k10

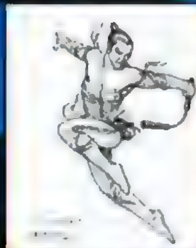


Kleryk (Cleric)

Choć całkiem nieźle walczy, jego podstawowym zadaniem jest odpędzanie (a na wyższych poziomach wręcz niszczenie!) umarłych i leczenie swymi zaklęciami innych członków drużyn.

Najważniejsze atrybuty: mądrość (Wisdom) - do rzucania zaklęć, charyzma (Charisma) - do przekonywania innych.

Punkty życia na poziom: k8



Mnich (Monk)

Mnich we wschodnim stylu, czyli wspaniale walczący wręcz. Jego największą bronią jest szybkość pięści i zręczność w unikaniu ciosów innych. Uwaga: nie czaruje!

Najważniejsze atrybuty: siła (Strength) - zadaje większe obrażenia, mądrość (Wisdom) - do kontrolowania swego ciała, i zręczność (Dexterity) - trudniej go trafić.

Punkty życia na poziom: k8

woju postaci, będzie prawdopodobnie zachwycony. Jednak w przeciwnym razie... wyobraźcie sobie Fallout (część dowolna), w którym wszystkie perki i wszystkie skille wybierane są automatycznie! Na ich rozwój nie macie najmniejszego wpływu! Dokładnie tak jest tutaj.

Nie dla wszystkich musi to być coś złego, zwłaszcza że Pool of Radiance to właściwie podręcznikowy przykład Dungeon Crawla, ale gdyby można to było wyłączyć... heh, w każdym razie pomarzyć można. A co do Dungeon Crawla i typu rozgrywki - po naszemu oznacza to (oczywiście w wielkim skrócie i z wielkim upraszczaniem) wrzucenie bohaterów do jakiś potężnych podziemi, w których muszą pozabijać wrogów, poodnajdywać klucze i przejść na dalszy poziom, na którym wszystko to się powtarza. Tyle tylko, że przeciwnicy są już trochę mocniejsi. Na końcu czeka oczywiście główny Zły, a po jego pokonaniu wszyscy żyją długo i szczęśliwie, czekając do następnego odcinka. Questy w tego typu grach zredukowane są zazwyczaj do minimum i ograniczają się w zasadzie do zadań w rodzaju "zabij wszystkie potwory gdzieś tam" tudzież "pogoń orki, gdzie pieprz rośnie". A "straszy w katakumbach - zobaczcie, co się tam dzieje" zarezerwowano jako coś bardziej skomplikowanego, na specjalne okazje.



Żeby jednak nie było niedomówień - takie gry również mają zwolenników, co przecież nikogo dziwić nie powinno, bo wszak czasami każdy ma ochotę, by się na biednych orkach czy kościejach wyżyć. Wystarczy zresztą popatrzeć na spore sukcesy, jakimi okazały się premiery Diablo czy Icewind Dale - a i jedno, i drugie to przecież również typowa siekanina, w której otoczkę fabularną zredukowano do niezbędnego minimum. I to właśnie najbardziej w nich przyciąga!

Pod względem prostoty (lub jak kto woli - ubezwłasnowolnienia gracza) Pool of Radiance posunęło się jednak o krok dalej. Tutaj o rozwoju postaci można nie mieć zielonego pojęcia i właściwie w niczym to nie przeszkadza - o ile tylko w miarę poprawnie rozdzielimy na początku punkty na cechy. Rozdzielimy, bo nie są one losowane za pomocą kości, a kupowane za punkty, dzięki czemu jedyne potencjalne zwolnienie przy tworzeniu postaci zostało w sposób prosty, acz skuteczny, wyeliminowane. Potem trzeba się jeszcze będzie zająć wybieraniem nowych profesji dla naszych herosów, ale to już bułka z masłem.

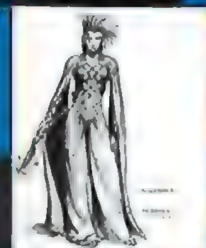


O jakie nowe profesje chodzi? Otóż zgodnie z zasadami trzeciej edycji D&D, przeprowadzono tu unifikację postaci dual- i multiklasowych. Teraz nową profesję przedstawiciel dowolnej rasy może wybrać w każdym momencie (o ile tylko pozwalają mu na to punkty doświadczenia), dokładnie tak, jak było do tej pory w przypadku ludzi. Tyle tylko, że przy następnym wejściu na poziom można z powrotem awansować poprzednią profesję! Nie ma już bowiem oddzielnych punktów doświadczenia dla każdej z nich! Wszystkie one liczone są w ramach jednego konta i jednego abstrakcyjnego poziomu doświadczenia. Zaś po wejściu na kolejny z nich możemy dowolnie wybrać, jaką rzeczywistą profesję awansujemy! Przy tym poprzedni jej poziom nie ma żadnego znaczenia, więc taki na przykład mag/wojownik na poziomach 7/8 może równie dobrze stać się w danym momencie magiem na 8, wojownikiem na 9 lub np. magiem/wojownikiem/złodziejem na poziomach 7/8/1! Tak to się przynajmniej ma w przypadku ludzi, ponieważ pozostałe rasy mają pewne preferowane połączenia i jeśli wybierzemy coś innego (do czego mamy pełne prawo!), dostajemy nieco mniej punktów doświadczenia, ale generalnie dla każdej rasy można wybierać dowolne kombinacje. Nie ma także ograniczeń w poziomach, na jakie można w danej profesji awansować, więc o wyborze konkretnych członków drużyny decydują nasze własne preferencje, a nie tabelki bonusów. A w każdym razie decydują one w znacznie mniejszym stopniu.

Zostawmy już jednak mechanikę za sobą, a zajmijmy się rozgrywką. Wszak nawet najlepsze zasady niewiele pomogą, jeśli gra będzie niegrywalna z powodu interfejsu czy, dajmy na to, obłędnego poziomu trudności. Także jakość jej wykonania: grafika, muzyka, animacja tudzież wymagania sprzętowe mogą tu wiele zmienić, sprowadzając najlepszy nawet system gry do roli ciekawostki - wystarczy tylko, że ktoś się nie przyłoży do swej pracy. W przypadku intra do Pool of Radiance z taką właśnie sytuacją mamy do czynienia, ale w końcu nie intro jest najważniejsze. Przyjrzyjmy się zatem grze.

O jej co najmniej dobrym wyglądzie wiadomo było niemal od samego początku. I wcale nie były to wiadomości przesadzone! Wprawdzie wygląd map może z nóg nie zwala (bo wszystko już kiedyś było...), ale ciężko jest przejść nad nim do porządku dziennego - są po prostu ładne! Bardzo ładne! W każdym razie pod względem grafiki BioWare będzie się miało od kogo uczyć! Tym bardziej że do ręcznie rysowanego tła dochodzą jeszcze w pełni trójwymiarowe postacie! Owszem, one również na kolana raczej nikogo nie powalą (po ostatnich FPP-kach jest to prawie niemożliwe...), ale wyglądają bardzo sensownie, ze wszystkimi niuansami w postaci zbroi, broni, rękawic czy

Profesje do wyboru:

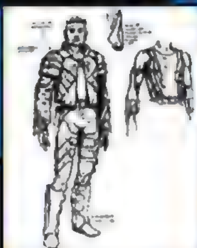


Czarownik (Sorcerer)

Jego jedynym sposobem ataku i obrony są zaklęcia. Bez nich jest bezbronny jak dziecko, ale przy ich pomocy może zrobić praktycznie wszystko! W dodatku nie potrzebuje księgi zaklęć - wszystkie zaklęcia potrafi rzucać z głowy.

Najważniejsze atrybuty: charyzma (Charisma) - do nauki czarów, zręczność (Dexterity) - trudniej go trafić, i kondycja (Constitution) - ma więcej punktów życia.

Punkty życia na poziom: k4



Złodziej (Rouge)

Nazwa trochę niesprawiedliwa, bo przedstawiciele tego fachu mogą się równie dobrze - poza opróżnianiem sejfów tudzież czyichś kieszeni - zajmować tropieniem czy zdobywaniem informacji. W podziemiach nieocenieni przy rozbrajaniu pułapek i otwieraniu drzwi.

Najważniejsze atrybuty: zręczność (Dexterity) - do wszystkich prac manualnych, inteligencja (Intelligence) - do podnoszenia swych kwalifikacji, i mądrość (Wisdom) - do znajdowania wyjścia z niecodziennych sytuacji.

Punkty życia na poziom: k6

butów: do tego płynnie i dość naturalnie się poruszają. Jest i miło, i przyjemnie. Tyle że prócz biegu... Ciekawe, czy ktoś tak w rzeczywistości biega??? Osobiście wątpię, chyba że w trakcie joggingu, ale przecież nikt rozsądny nie będzie w czasie walki uprawiał sportu!

Ale to w zasadzie malutki pikuś, zatem miast go roztrząsać, przejdźmy dalej - do sposobu poruszania się, interfejsu i walki. Poruszanie się... Wspominałem już o wielkich mapach, ale to w zasadzie nie oddaje ich wielkości, ponieważ są ogromne! Pierwszy poziom lochów, o ile tylko zależy nam na dokładnym jego poznaniu, to jeden do dwóch dni grania! A że zwiedzić go warto, pisać chyba nie trzeba - wiecie, magiczne przedmioty, towarzysze broni i takie tam standardowe "znajdźki" tylko czekają na to, by ktoś się nimi zaopiekował. W trakcie zwiedzania wychodzi jednak na jaw pierwsza niedogodność. Nie mamy bowiem możliwości rozdzielenia drużyny! Wszyscy jej członkowie muszą się znajdować na jednym ekranie! Co między innymi oznacza to, że o wysyłaniu przodem zwiadowcy można praktycznie zapomnieć, ponieważ i tak nie ma to żadnego sensu.

Oznacza to jednak również, że przejście z jednego miejsca na drugie wymaga całej masy kliknięć i ciągłego przesuwania ekranu. Tak się bowiem bardzo źle składa, że mapę do dyspozycji mamy (zresztą całkiem nieźle wyglądającą i z możliwością nanoszenia własnych adnotacji), ale o poruszaniu się za jej pomocą również możemy zapomnieć - to se ne da! Takie zaś potraktowanie gracza - zmuszenie go do ciągłego klikania, zasługuje na żółtą kartkę! Powoduje to, że po paru godzinach klika się już właściwie tylko z przyzwyczajenia - nie myślicie chyba, że w takiej czynności może być coś ekscytującego?

Od ekscytowania się jest przecież walka. A tę rozwiązano całkiem sprawnie, a do tego w turach. Żeby jednak nikomu się w jej trakcie nie nudziło, na wydanie poleceń mamy ściśle ograniczony limit czasu, którego przekroczenie wyłącza postać z akcji i na swoje pięć minut musi ona poczekać na kolejną turę. Rozwiązanie to może i nie najgorsze, gdyby niezbyt przyjazny interfejs gry. W ogólnych założeniach przypomina on znany z Windows - prawy przycisk myszy i pojawiające się po jego naciśnięciu menu podręczne. Tyle tylko, że okienko menu jest raczej malutkich rozmiarów, przez co wybranie właściwej opcji staje się niekiedy (znaczy się w momencie, gdy zależy nam na czasie) sporym problemem! Pół biedy, gdyby używało się go jedynie do zmiany broni, choć i tak zamiana łuku na miecz na początku walki przeprowadzana jest praktycznie zawsze i trwa stanowczo za długo. Ale dokładnie w taki sam sposób rzuca się zaklęcia! Owszem, można się do niego przyzwyczaić, a po paru godzinach przestaje się miewać problemy z trafieniem w odpowiednią opcję, ale po tygodniu grania ciężko uznać go za wygodny. Chociaż... w sumie z jedną taką opinią się spotkałem, zatem może niepotrzebnie się czepiam. Tyle tylko, że porządnych skrótów klawiszowych, zwłaszcza przy uciekającym czasie, i tak nic nie zastąpi! Szczególnie w momencie, gdy nie zatrzymuje się czasu w trakcie lotu strzał czy kamieni, przez co w walce na dalekie dystanse czasami ciężko wszystkie swoje ataki wykorzystać - po prostu brakuje już na to czasu.

Ale że walka na duże odległości i wysokie poziomy (znaczy się bardzo wysokie poziomy - limit tutaj to 32, przy czym w jeden profesji można dojść do poziomu maksymalnie 16) raczej w parze nie idą, więc i tę niedogodność zaliczyć można co najwyżej do pomniejszych. A że jest cóż, nie twierdzę, że Pool of Radiance to gra bez wad, tyle tylko, że są one na szczęście na tyle niewielkie, iż na grywalność wpływają w stopniu bardzo nieznacznym. Bo jeśli ktoś lubi wielkie podziemia z mnóstwem wrogów do pokonania i minimalną ilością myślenia - cóż, Pool to jest właśnie to! Fakt, że po pewnym czasie takie łażenie i "czyszczenie" może się stać nieco nudne, ale jedynie z powodu objętości gry - bo tu i sto godzin nie starcza!



Stąd też i ostateczna ocena - ósemka. Jak na tytuł z paroma poważnymi błędami to sporo, ale w gatunku dungeonowego hack&slash nie ma, przynajmniej moim zdaniem, konkurencji. Niby jest mocno uproszczona, a zasad trzeciej edycji trzyma się w najlepszym razie luźno, nie ma ani gnomów, ani bardów, ani wizardów, ale są za to sorcerersi, którzy nie muszą memorize'ować czarów przed ich rzuceniem. A bardowie i gnomy? Cóż, wprawdzie nic do nich nie mam, ale i tęsknić za nimi nie zamierzam, tym bardziej że w zamian dostajemy nolorki, mnichów i barbarzyńców, którzy dzięki wysokiej sile są wymarzonymi kandydatami na wojowników.



Jeśli zaś połączyć to z bardzo dobrym wyglądem i klimatyczną oprawą dźwiękową... hej, czegoż chcieć więcej? A że w pewnym momencie gra staje się nieco nużąca? Cóż, jeśli mam raz na jakiś czas wybierać między niedosytem a przesytem, to wolę już to pierwsze - przynajmniej prościej będzie mi czekać do następnego równie dobrego Dungeon Crawla!

Gem

Pool of Radiance

Wydany w 1988 był pierwszą grą, w której oficjalnie skorzystano z zasad systemu Advanced Dungeons & Dragons i świata Forgotten Realms, rozwijanymi wtedy przez firmę TSR. I mimo sporych wymagań sprzętowych odniósł ogromny sukces! Porządna grafika (którą możecie zresztą podziwiać na screenach, choć teraz już takiego wrażenia - rzecz jasna - nie robi), dające się słuchać odgłosy (o kartach dźwiękowych nikt wtedy jeszcze nie słyszał!) i podzie ona na tury walka. Tak, to było coś! Płytką fabułą nikt sobie wtedy głowy nie zaprzątał, bo nie na tym polegały gry RPG. Najważniejsza była walka, zdobywanie poziomów i kompletowanie ekwipunku, a przy tym Pool of Radiance nie miał sobie równych!

Dzięki popularności doczekał się zresztą gromadki następców, stając się dzięki temu pierwszą grą z tak zwanej serii Gold Box, do której należały również trzy inne tytuły. W kolejności ukazywania się: Curse of the Azure Bonds, Secret of the Silver Blades i Pools of Darkness. Ta czteroodcinkowa tetralogia była ówczesnym odpowiednikiem sagi Baldur's Gate. I jak Baldur's Gate, także ją można było ukończyć jedną drużyną składającą się z sześciu bohaterów.

Na serii SSI przygody z AD&D wcale nie skończyło. Później były między innymi cykle bazujące na innych światach AD&D: Dragon Lance, Dark Sun, Ravenloft czy Al-Qadim. Jednak wraz z coraz szybszymi maszynami i nastaniem ery grafiki 3D, dominacja tej firmy na rynku gier RPG poczęła słabnąć. O ile jeszcze druga generacja jej gier z trzyodcinkowym cyklem Eye of the Beholder potrafiła przykuwać do komputera przez całe dnie, a trzecia, z dwoma odcinkami Dark Sun, nie była wcale gorsza, o tyle w dwie trójwymiarowe gry, osadzone w świecie Ravenloft, i ostatnią w Forgotten Realms - Menzoberranzan - grali już tylko zapaleńcy... A później firma ucichła, a w grach RPG na pecety nastała era wielkiej posuchy, którą przerwała dopiero kilka lat później Bioware i ich Baldur's Gate.

A tak na marginesie - wiecie, co wtedy oznaczały 'spore wymagania sprzętowe'? Nie? No to gwoli przypomnienia: minimum 384 KB RAM-u, z zalecanymi 512 KB, jeśli ktoś chciał się cieszyć grafiką EGA - 16 kolorów w 640 x 350, lub 640 KB przy TGA - tyle samo kolorów, ale w 640 x 480, oraz dwie stacje dysków lub dysk twardy z minimum 2,2 MB wolnego miejsca. Teraz wywołuje to jedynie uśmieszek na twarzy, ale wtedy... Heh! Nie wszystkim było do śmiechu, bo u nas królowały PC-ty z pojedynczą stacją i monochromatycznym (czyli wyświetlającym grafikę jedynie w dwóch kolorach: czarnym i białym) Herculesem! Nie myślcie jednak, że obecnie odpalenie tej gry to mały pryszcz! Bo problem pamięci RAM (podstawowej) nadal rozwiązany nie został, a i superszybkie procesory tylko w graniu przeszkadzają. Ale dla chcącego nic trudnego...

Grafiki i część informacji zaczerpnięto ze strony The Scrying Room - (http://www.rpgplanet.com/poolofradiance/).



8

Producent: Stormfront Studios/SSI ■ **Dystrybutor:** Jb Soft ■ **Internet:** www.poolofradiance.com ■ **Wymagania:** Pentium III 500, 128 MB RAM, karta 3D z 32 MB ■ **Akcelerator:** niezbędny

■ bardzo fajna grafika! ■ klimatyczna muzyka i odgłosy ■ wielkość gry ■ dużo dodatkowych zdolności dla postaci ■ całkiem niezła jako Dungeon Crawl

■ bez patchy lepiej nie grać ■ ni to 2 ni 3 edycja (A)D&D ■ małe możliwości wpływania na rozwój postać ■ uperdliwy interfejs

INFO

W komplecie dodatkowo pełna wersja gry Evil Island

ETHERLORDS to strategia turowa, łącząca w sobie cechy taktycznych gier RPG w stylu serii HEROES OF MIGHT AND MAGIC i emocjonujących pojedynków z gier karcianych, w rodzaju MAGIC: THE GATHERING. Ta gra, zrealizowana w doskonałej trójwymiarowej grafice, zaskakuje niesamowitymi efektami czarów i umożliwia rywalizację wielu osobom.

W magicznym świecie fantasy cztery potężne rasy walczą między sobą o dominację. Rozgrywka toczy się na trójwymiarowej mapie, na której przemieszczasz swoich bohaterów, zajmujesz cele strategiczne, pozyskujesz surowce, prowadzisz dyplomację i handel. Jak w RPG, możesz rozwijać umiejętności Twych bohaterów. Walka zaś odbywa się w trybie taktycznym, w którym bohaterowie rzucają czary i przywołują wspierające ich magiczne stwory.

ETHERLORDS to Lordowie Eteru. Jako jeden z nich zdobądź panowanie nad wszystkimi światami i stań się Białym Lordem!



fishtank

NIVAL INTERACTIVE

Wyłączna dystrybucja w Polsce:



www.lemon-interactive.pl

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
tel. (0-22) 666 19 88

Ether

Od 4 stycznia 2002 w sklepach na terenie całego kraju

GATUNEK: SPORTOWA

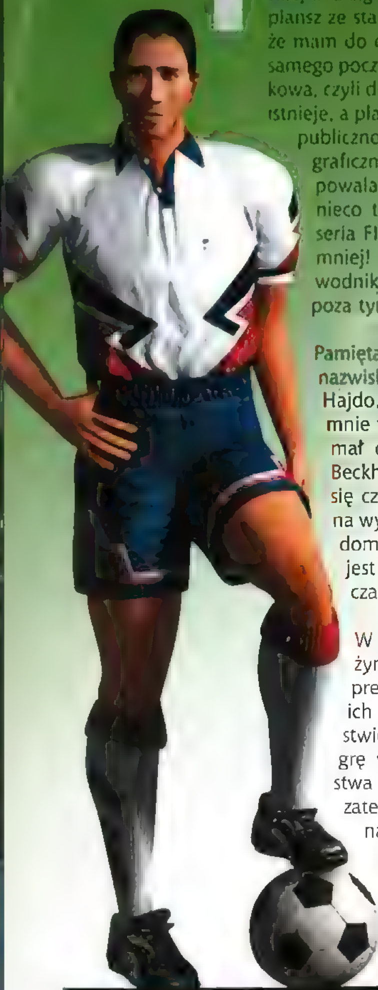
POLSKA GOOLA!



Mycroft

Mieszane uczucia targają nami wtedy, gdy teściowa spada w przepaść w naszym nowym Mercedesie klasy S. Tak głosi oklepany dowcip i myślałem, że testując gry, już nigdy takiego uczucia nie zaznam.

Do czego piję? Mój kochany redaktor przełożony pewnego pięknego dnia poprosił mnie o przetestowanie przedpremierowego produktu o chwytliwej nazwie "Polska Gola!". Nie wiedząc oczywiście, co to za gra i do czego jest podobna, nastawiłem się na menedżer narodowej reprezentacji piłkarskiej a la Liga Polska. Jakież było moje zdziwienie, gdy zamiast setek plansz ze statystykami ujrzałem interfejs wskazujący z całą powagą, że mam do czynienia z Polską odpowiedzią na FIFĘ 2002... Gra od samego początku zapowiada się niezbyt ciekawie - sekwencja początkowa, czyli dopieszczane od lat w każdej grze intro, tak naprawdę nie istnieje, a plansza a la Championship Manager, z podłożonym jękiem publiczności, naprawdę nie nastawia pozytywnie do gry. Szata graficzna interfejsu w rozdzielczości 640 x 480 na pewno nie powala na kolana, ale i za bardzo nie odstrasza. Interfejs, choć nieco toporny, z grubsza zawiera te same opcje co seria FIFA - jest ich nieco mniej... co ja mówię nieco mniej! Nie ma multiplayera, centrum tworzenia zawodników, zaawansowanej edycji i transferów... a tak poza tym - wszystko jest.



Pamiętacie może Senssible Soccer? Te poprzekręcane nazwiska? Po tylu latach ujrzałem to samo... Dudec, Hajdo, Karwam, Sfierczewski czy Olisatebe - zwaliło mnie to z krzesła. Paniczny atak śmiechu powstrzymał dopiero fakt, że takim znanym firmom, jak Beckham czy Owen dostało się podobnie. No, może się czepiam, ale chłopaki naprawdę nie mieli kasy na wykupienie licencji, a każdy na pewno się domyśla, o kogo chodzi. Ja nie mówię, że to jest błąd rażący, ale ciekawostka przyrodnicza.

W grze chodzi o to, by doprowadzić drużynę do zwycięstwa - najlepiej Polską Reprezentację Narodową. Są też inne i jest ich naprawdę sporo. Klubów w grze nie stwierdziłem, zatem wnioskuję z tego, że grę wycelowano w nadchodzące Mistrzostwa Świata w Korei i Japonii. Wybrałem zatem dwie drużyny (Polska i Anglia - takie narodowe skrzywienie sportowe :)), włączyłem i...

No właśnie. Gra jest, jakby to powiedzieć - uboga. Rozpasani i rozbestwieni audiowizualnymi orgiami oferowanymi przez EA Sports czy Konami od razu poczujemy się nieswojo w dość hermetycznym i pustym środowisku. Dwa stadiony, w zbyt jaskrawej oprawie graficznej, mają niechybnie własny urok, jednak nie jest to... Dobra, już przestaję! Gra w sumie nie jest zła. Motion Capture do znakomitych nie należy i przestawia się na poziomie z przed dwóch-trzech lat: kanciaste postacie są nieco śmieszne, a tekstury mało wypielęgnowane, ale wrażenie ogólne od strony oczu nie jest złe. Jak na - prawie - Polskie warunki oczywiście. Rozwój technologiczny produktu można określić na czas powstania FIFY 99. Tylko że ze skromniejszą grafiką.

Warstwa dźwiękowa... Dość ciekawa, choć tembr głosu i dykcja komentatora nie każdemu przypadnie do gustu. Ale jeśli ktoś lubi Borka, będzie w niebie. Ja wolę imć W. Szaranowicza. Kibice zachowują się w miarę normalnie i wrzeszczą jak trzeba; odgłosy stadionowego biotopu też nie są czymś wyszukanym, ale obecne w stopniu wystarczającym - i to się liczy.

Lekko arkadowy charakter nadaje produkcji ton lekki, łatwy i przyjemny, z tym że wcale nie taki prosty, jakby mogło wskazywać przysłowie. Gra ma wbudowaną opcję siły podania i siły strzału, czyli tak zwany PowerBar. Co prawda nie widać jej na ekranie, ale siła zagrania zależy od czasu, przez jaki naciskamy dany klawisz. Parady bramkarskie czy przewrót do przodu z fikołkiem podczas faulu w pełnym biegu uważam za bardziej realistyczne niż te w FIFIE. Tak dobrze zrobionej animacji faulu jak przed chwilą nie widziałem w naszym sztandarowym produkcie piłkarskim i myślę, że udało się udowodnić bogatym firmom, iż nie trzeba nakładów wielkie, korporacji, by pisać naprawdę dobre linijki kodu.





Mimo to gra nie jest wspaniała. Po takiej dywagacji, rozważając wszystkie za i przeciw, muszę przyznać, że właśnie targają mną wspomniane mieszane uczucia. Z jednej strony, kilka ciekawych pomysłów, zaskakująco dobre rozwiązania w sterowaniu i silniku rozgrywan a piłk', dość dobre decyzje sędziów i niezłe AI - a z drugiej, bijąca nieco po oczach archaiczna grafika, niedopracowane modele zawodników i dość ubogi zestaw ruchów. Do tego trzeba dołożyć niską rozdzielczość gry, nieciekawe i skąpe menu oraz mało opcji oraz okrasić całość jedynym w swoim rodzaju polskim komentarzem do gry. Jednym słowem - pat.

W końcu jednak grze trzeba będzie wystawić ocenę. PG nie jest zła, widać jednak, że programistom brak doświadczenia i na pewno nie starczyło czasu, by grę dopracować. Trzeba ją jednak postawić w świetle istniejącej już na rynku konkurencji - a wtedy wygląda słabo, jeśli nie bardzo słabo. Z drugiej strony, nie została wyprodukowana przez wielki koncern i ma kilka naprawdę ciekawych udogodnień. PS W pudełku z grą znajdziecie prezent - joypad. Nieźle.

INFO

5

Producent: Trecision ■ **Dystrybutor:** Manta ■ **Internet:** www.manta.com.pl ■ **Wymagania:** Celeron 333MHz, 64 MB RAM, RivaTNT, 300 MB HDD ■ **Akcelerator:** tak

(+) ■ polski komentarz ■ kilka ciekawych zagrań ■ całkiem dobry system gry, zbliżony na początku do tego, co udało się osiągnąć EA Sports dopiero za szóstym podejściem ■ można pograć w MŚ 2002 w Korei i Japonii

(−) ■ graficzny archaizm ■ niedopracowana od strony motion capture ■ mało stadionów ■ nierzeczywiste nazwiska i wygląd zawodników ■ mała grywalność

Fifa to nie jest ...

NOKIA 5510

Wygląda dziwnie. Brzmi świetnie

Nowa Nokia 5510 nie wygląda jak cyfrowy odtwarzacz muzyczny. Nie wygląda również jak telefon.
To naprawdę jedno i drugie a dodatkowo: edytor tekstu, gry, wyszukiwarka WAP, radio stereofoniczne i cyfrowy odtwarzacz muzyczny.
Brzmi wspaniale, nieprawdaż?

Wstąp do Club Nokia i w pełni wykorzystaj możliwości Twojego telefonu Nokia. Jako klubowicz otrzymasz wszelkie jego przywileje. Dodatkowo możesz zakupić serwisy WAP takie, jak animowane wygaszacze i pakiety gier, pod adresem: www.mobile.club.nokia.com lub na stronie Web. Darmowy wstęp pod adresem: www.club.nokia.com.pl



NOKIA
CONNECTING PEOPLE



9

ALIENS vs PREDATOR 2

MARINE



Fragment pamiętnika USCM, **Sgt. Moona, I.** dotyczący bezpośrednio tzw. Zdarzenia na LV-1201.

Pieprzony los!!! Kiedy zaciągałem się do marines nie pisałem się na to, co spotkało mnie tutaj, na LV-1201. Chciałem łatwych laseczek lecących na moją wielką spluwę, chciałem darmowego przydziału piwa w kantynie, przede wszystkim zaś chciałem wyrwać się wreszcie z domu i zarobić trochę grosza - na Ziemi już od dawna nie było żadnej godziwej pracy dla kogoś, kto nie skończył co najmniej dwóch fakultetów z akceleracji cząsteczkowej i hydro-terraformingu. I powiem wam, że gdyby nie ta cholerna kolonia na zapomnianym krańcu kosmosu, chwalił

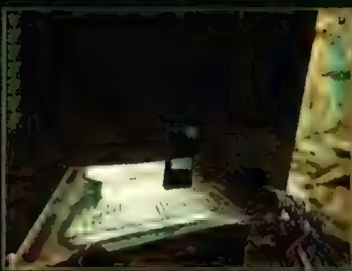


PREDATOR



Opowieść o Zdarzeniu na LV-1201, przekazana przez Yautja o imieniu **Tzhaarnyyivaan**, jednego z Starszych klanu Honorowych.

Pochodzę ze starożytnej, potężnej rasy i dumny jestem z tego. Pamięć mojego ludu sięga bardzo daleko, bowiem samce



żyją w nim długo. "Miękkie mięso" nie potrafi sobie nawet wyobrazić, że niektórzy z największych Starożytnych Wojowników walczyli na planecie zwanej Ziemią już w VI wieku (według waszego czasu). Słuchałem z szacunkiem Starożytnego, który pozwolił mi wysłuchać opowieści o jego polowaniu w Japonii i umiejętności Hira Barahi, to jest walki dwoma mieczami, którą wówczas posiadł.

Społeczeństwo Yautja, jak sami się nazywamy, podzielone jest na Klany. Przynależność do Klanu jest obok Kodeksu Honorowego najważniejszą rzeczą. "Miękkie mięso" nie zrozumie, że to Klan i polowanie wyznaczają status Predatora i są jego dumą. Więzi rodzinne to tylko krew. Na fali krwi Predator odkrywa sens swego życia. A zdobycie trofeum i własnoręczne wypreparowanego czerepu przeciwnika zamykają krąg życia oraz śmierci, będąc jednocześnie największą dumą Yautja.

Kiedy przybyłem na planetę LV-1201, przynależałem do Klanu Bezkrwawych. To właśnie na

ALIEN



Streszczenie raportu naukowego dotyczącego roli Xenomorpha w Zdarzeniu na LV-1201, sporządzone przez ksenobiologa, dr **Ghem'inee'go** i przedstawione radzie nadzorczej korporacji Weyland-Yutani w tydzień po zdarzeniu.

Panowie!

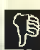
Zdarzenie czy raczej masakra na LV-1201 dowodzi ponad wszelką wątpliwość, jak groźnym przeciwnikiem potrafi być Xenomorph. Materiały pozyskane z kamer systemu obronnego bazy na LV-1201 ukazują te stworzenia w zupełnie nowym świetle. Postaram się pokrótce przedstawić obserwacje poczynione na podstawie materiałów z LV-1201 i powody, dla których uwa-



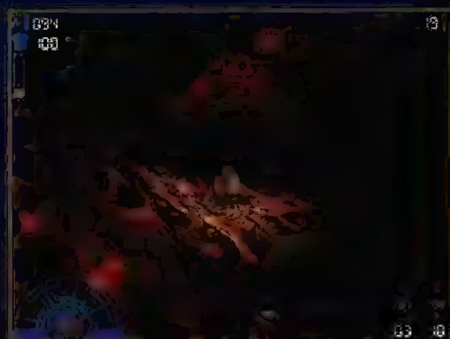
INFO

Producent: Monolith Productions/Fox Interactive ■ **Dystrybutor:** Play It! ■ **Internet:** http://avp2.sierra.com ■ **Wymagania:** PIII450 128 MB RAM, akc. min. 16 MB ■ **Akcelerator:** tak


■ wręcz gęsta atmosfera filmów ■ oprawa audiowizualna ■ tryby multiplayer ■ marine! ■ Predator! ■ Xenomorph! !


■ niestety zbyt krótka (średnio 3 x 3 – 9 godzin) ■ liniowość kampanii ■ brak wsparcia dla botów

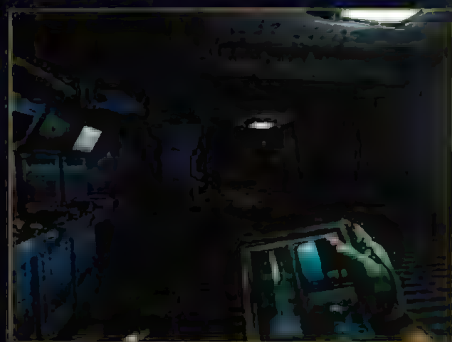
Chcesz poznać nowe znaczenie słowa "strach"?



bym sobie służbę. Miałem darmowy browar, darmowe żarcie - a musicie wiedzieć, że w naszej jednostce mieliśmy chyba najlepszego kucharza w całej armii Stanów Zjednoczonych - i laseczki. Laseczki były najlepsze - ci, co mówią, że za mundurem panny sznurem, a tym chętniej się rozbiera, im większa giwera - mają stuprocentową rację. Och, jakbym chciał się teraz przytulić do gorącego ciałka tej pielęgniareczki z pionu 4. Ale nie czas o tym myśleć. I tak już jej pewnie nie zobaczę. Zresztą popatrzcie na mnie. Siedzę tu, wciśnięty w kąt, oparty o jakąś poplamioną niezidentyfikowaną mazią ścianę i liczę naboje: 20, 30, 40, 47... Niedużo.

Boże, nie chcę się już więcej bać. Strach. To uczucie towarzyszy mi od momentu, kiedy tylko usiedliśmy na tej zarobaczonej planecie. Przeczuwałem, że laseczki i browar skończą się niedługo, kiedy podczas lądowania w burzy Hall zahaczyła o skałę. Byłem prawie pewny, że wszystko się skończy, kiedy zaraz po tym, jak wszedłem do budynków kolonii, eksplodował strop i zostałem odcięty od moich towarzyszy stosem kamieni i poskręcanego metalu. Stuprocentową pewność zdobyłem wtedy, kiedy z sufitu spadł na mnie pierwszy robal. Xenomorph, mówią. Obcy. Żaden Obcy, żaden Xenomorph - pieprzony robal. Wraz ze strachem, który od tamtej chwili został moim wiernym kompanem, odkryłem też inne uczucie - nienawiść. Od tamtej pory przez cały czas, kiedy przemykałem się przytulony do ściany po ciemnych korytarzach, oświetlonych co najwyżej zepsutą jarzeniówką, myślałem tylko o tym, jak nienawidzę tych cholernych robali. I za każdym razem, gdy wyskakiwały znikąd, zaciskałem mocno zęby - w takim samym stopniu ze strachu, jak i z nienawiści. Ale strach był chyba silniejszy.

Mój strach zamienił się w przerażenie, gdy pojawił się Oprawca. Tak nazywam go w myślach, choć pewnie też ma jakąś inną nazwę. Niewidzialny Morderca też brzmi nieźle. Robali przynajmniej widać, a ten jest niewidzial-



planecie LV dokonał się mój Rytuał Przejścia i tu uśmierciłem moje pierwsze "świeże mięso" (pierwszą ofiarę). Młode pyode amedha wchodzi w dorosły wiek, kończąc szkoły i znajdując tak zwaną "pracę". Wojownik Yautja musi zaś udowodnić, że godzien jest uzbrojenia łowcy i przejścia do Klanu Młodej Krwi. Dokonuje tego, zabijając z honorem.

Wyruszyłem, nie znając jeszcze kainde amedha, co w waszym języku oznacza Xenomorph. Pierwszym przeciwnikiem był ooman albo, jak sami siebie nazywacie, człowiek. Mogłem zabić go ostrzami naręcznymi, które świetnie nadają się również do obdzierania ofiary ze skóry. Widziałem gdzieś na wschodnim kontynencie, gdzie ooman ma wąskie oczy, czerwone lampy z papieru. Kiedy obdarłem "miękkie mięso" ze skóry i powiesiłem na drzewie, przypomniało mi ono te kolorowe lampiony, które wówczas kołysały się na wietrze.

Dowodem mego zwycięstwa w łowach była włócznia, którą wręczył mi weteran z Klanu Honorowych. Włócznią można rozpłatać każdego przeciwnika na dwa sposoby, jednak najważniejsze jest to, że doskonale nadaje się do zdejmowania czerepów z korpusu przeciwnika. Posługiwać się tą bronią to wielki honor. Gdy zdobyłem kolejny dowód honoru, nie mogłem powstrzymać ryku dominacji. To terytorium należało niepodzielnie do mnie.

żam, że badanie Xenomorpha w warunkach laboratoryjnych, nawet przy zachowaniu maksymalnych dostępnych człowiekowi warunków bezpieczeństwa, nie jest uzasadnione i bezpieczne.

Nim jednak przejdziemy do omówienia, warto przypomnieć wszystko to, co w tej chwili wiemy ponad wszelką wątpliwość. Nie ulega zatem wątpliwości, że Xenomorph jest w stanie przemieszczać się po każdej powierzchni niezależnie od grawitacji. Jest również w stanie skakać i spadać na niewyobrażalne wręcz odległości. Zdolności te stanowią główne zagrożenie dla ludzi, gdyż nawet wyszkoleni marines nie są w stanie wykształcić w sobie odruchu obserwowania np. stropu, co sprawia, że walka z młodym, pojedynczym osobnikiem tego gatunku, nawet dla pary czy trójki znakomicie wyposażonych marines, niesie śmiertelnie niebezpieczeństwo. Jedynym rozwiązaniem problemu jest dostateczne oświetlenie zagrożonych pomieszczeń - nawet posługiwanie się detektorami ruchu nie przechyla bowiem szali potencjalnego spotkania na stronę ludzi. Xenomorph jest w stanie pozostawać w kompletnym bezruchu, by następnie błyskawicznie zaatakować.

Dorosły Xenomorph jest istotą bardzo silną, zdolną rozedrzeć płytę niepancernych drzwi. Podstawową bronią są opatrzone pazurami łapy. Częstokroć łączy tę formę ataku ze zdolnością do niezwykle długiego, przyjmującego postać niemal zupełnie poziomej paraboli, skoku, w którym w pełni wykorzystuje swą szybkość i siłę. Mamy sfilmowane dowody na to, że możliwe jest dosłowne rozszarpanie na strzępy człowieka ubranego w ciężki pancerz bojowy!

Kolejną z broni Xenomorpha jest atak za pomocą szczęk (w tym przypadku wewnętrznej ich pary) wymierzony w głowę ofiary, mający na celu pozyskania jej mózgu. Nie jest wciąż pewne, dlaczego tak się dzieje, jednak w świetle badań nad jajem Xenomorpha (patrz "dodatek I") uzasadnione staje

Single player[s]

Alien Vs Predator 2 to w gruncie rzeczy trzy różne gry, gdyż każda z trzech reprezentowanych w jej ramach ras ma własną (niestety bardzo liniową) kampanię. Zazębiają się one wyraźnie ze sobą, tak że np. grając tak marine, jak Predatorem odwiedza się te same pomieszczenia, a skutki działań np. Xenomorpha są odczuwalne dla pozostałych ras. Nic dziwnego więc, że dopiero poznanie fabuły wszystkich trzech pozwala uświadomić sobie złożoność historii tzw. Zdarzenia na LV-1201.

Słowem: jedna baza, trzy perspektywy, miliony okazji, by zginąć!

Klimat

Dzięki wykorzystaniu najnowszych efektów - w tym silnika LithTech - uzyskano profesjonalne otoczenie, które na ekranie wygląda niemal jak sceneria w "Obcym: Decydującym Starciu". Panowie! Lepiej od razu kupić pampers i nowy rozrusznik serca, jeśli chcecie wyruszyć w misję z marines. Kiedy Obcy wyskakuje gdzieś z ciemnego zaułka, można ze strachu zbezcześcić własne spodnie.





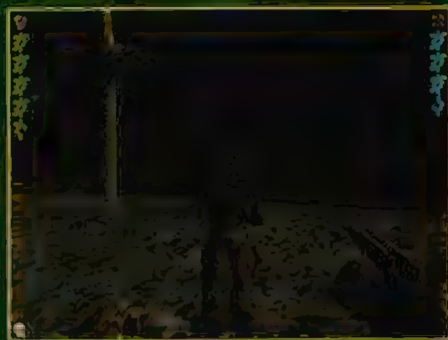


ny, razi na odległość i zbiera czaszki swoich ofiar. Czyli moich przyjaciół. Łapie w sieci i urywa głowę - jak jakiś łowca z piekła rodem. Dobrze, że szwajcarski nóż, standardowe wyposażenie marines, przecina jego sieci. Kilka razy właśnie dzięki temu uniknąłem śmierci.

Właściwie tak sobie myślę, że i tak mam szczęście, że przeżyłem tak długo. Większość moich towarzyszy jest już na innym świecie - piją piwko z Świętym Piotrem. O ile tylko w niebie przyjmują takich jak oni. Najbardziej

"Miękkie mięso" szczyci się, że oprócz umiejętności zabijania, posiada również dar zwany humorem. Pyode amedha mogą się tylko uczyć subtelności żartu, jakim szczycą się Yautja. Kiedy Predator osacza ofiarę, korzysta niekiedy z kuszy. Często dla żartu jeno strzela przeciwnikowi w głowę. Zdziwione łby ooman zostają przybite do ściany, co jest widokiem groteskowym i przezabawnym. Predatorzy duszą się wręcz ze śmiechu i muszą nawet zwiększać dopływ metanu w masce, aby się nie osłabić.





Pyode amedha wiedzą, że utrata maski to dla Predatora wielki dyshonor. Ponieważ właśnie mnie się zdarzyła, musiałem znosić tę potwarz, dopóki nie zmazałem jej krwią winnych ooman. Maska umożliwia widzenie w trzech trybach (thermal, electromagnetic, predtech), jest pancerzem i umożliwia oddychanie. Ludzie znają zapach dobrego powietrza, ale z powodu słabości swego powonienia nie potrafią docenić tej woni. Dla Yautja tylko mieszanina azotu, tlenu i przede wszystkim metanu ożywia ciało i umysł. Niektórzy Yautja upajają się tym zapachem, specjalnie zwiększając procent metanu w mieszaninie. Ich siła wówczas rośnie, a "miękkie mięso" truchleje ze strachu.

Łowy na planecie LV dowiedli mego męstwa. Zyskałem uzbrojenie, z którego jestem dumny. Miotacz plazmy jest zintegrowany z trybami widzenia maski. Samodzielnie określa cel. Gdy trafiłem do gniazda kainde amedha, tylko tą bronią mogłem pokonać masę wrogów. Pojedynczy Xenomorph nie stanowi wyzwania dla dumnego Predatora, ale to mięso atakuje jak ziemskie hieny, całym stadem. Gdy pokonałem większość, dopełniłem polowania z honorem, zabijając ostatniego wroga włócznią.

Klan Honorowych upomniał się o mnie. Zyskałem prawo do posługiwania się dyskiem. Broń ta to wirujące ostrze, które przecina każdego wroga niezależnie od skali twardości jego mięsa.



się podejrzenie, że pozyskuje w ten sposób elementy niezbędne mu; być może nawet odzyskuje w ten sposób utraconą energię. Unieruchomieniu ofiary, niezbędnemu, by "pozyskać" jej mózg, służy też neurotoksyna, jaką wydziela gruczoł znajdujący ujście w ostatnim kręgu ogona. Substancja ta, jak się zdaje, jest w stanie na krótki czas sparaliżować bądź oszołomić ofiarę na tyle, by nie broniła się przed atakiem szczękami.

Nie potwierdzono natomiast doniesień, jakoby dorosły Xenomorph był w stanie pluć kwasem. Najprawdopodobniej pogłoski o tej formie ataku biorą się z wiedzy, że substancja o właściwościach kwasu powstaje w martwym ciele Xenomorpha.

Nie jest pewne, w jaki sposób Xenomorph postrzega otoczenie, w tym zaś - potencjalne zagrożenia, żywicieli i nosicieli. Wcześniejsze badania wykazywały zwykle, że obraz świata tworzony jest jako wypadkowa odczuwanego przezeń ciepła, zapachu, odgłosów i wibracji powietrza wywołanych ruchem (w tym nawet tak nieznacznym, jak wydychane ostrożnie powietrze!). Dokładne studia, przeprowadzone na materiałach ze zdarzenia, wskazują jednak, że należy jak się zdaje, z tego zestawu wyeliminować ciepło, zapach zaś utożsamić z feromonami. Badania przeprowadzone równolegle w bazie na LV-426 wykazują, że Xenomorph korzysta z pomocy czegoś w rodzaju zmysłu wzroku, co więcej - jest w stanie zmienić w jakiś niepojęty jak dotąd sposób "tryb postrze-



Chcesz poznać nowe znaczenie słowa "strach"?

Multiplayer

Przy całej miernocie pierwszej części była tam jedna rzecz, która trzymała grę przy życiu - tryb multiplayer! Po dziś dzień redakcyjni weterani wspominają coopa pięciu marines przeciw niekończącym się falom Obcych! W AvP2 jest zaś jeszcze lepiej, niż było. Występuje tu np. podział na klasy - snajper czy operator broni ciężkiej, ale i "lekki" i "ciężki" Predator czy - wśród Obcych - niepotrafiący poruszać się inaczej jak po ziemi Predalien. Wszyscy oni spotykają się na jednej z 12 map multiplayerowych (tak deatchmatch, jak team-play) i oddają urokom polowania w kilku nowych trybach rozgrywki: m.in. Evac, wymagającym przedarcia się do extraction point, hunt, łowów czy survivor (innymi słowy - last man standing), gdzie każdy upolowany staje się myśliwym. Jest wreszcie coś, co w pełni oddaje klimat filmowych opowieści - klawisz straszenia. Wierzcie mi, charkot Xenomorpha lub ryk Predatora w słuchawce, zwykle o sekundę tylko poprzedzający chrupnięcie oznaczające pożegnanie się z czaszką, jest czymś, co trzeba (nie) przeżyć samemu!

Mutliplayer w AvP2 jednak powiela stary błąd AvP - brak botów, co skazuje łowców i łowionych na niepewne polskie łącza.
Tak czy inaczej multiplayer w AvP2 to miliony plansz, trzy perspektywy i jedna śmierć godząca wszystkich!



martwię się o Hall i wszystkich tych mieszkańców kolonii, którzy padli ofiarą robali. Jeszcze żyli, kiedy ich odnajdywałem, zaplątani w obrzydliwą tkankę - czy co to jest - wytwarzaną przez robale. Na początku jeszcze z nimi rozmawiałem, z trudem powstrzymując obrzydzenie, ale zazwyczaj prosili tylko o śmierć. Potem było to już niebezpieczne: kiedy tylko się zbliżyłem, z ich wnętrzności wypełzały jakieś paskudztwa. Omijałem ich szerokim łukiem. To samo robiłem z jajami robali, ale po jakimś czasie nie musiałem się zbliżać, żeby ze środka wyskoczył taki pokraczny pająk z długim ogonem. Nauczyłem się niszczyć to od razu, kiedy tylko znalazły się w zasięgu mojego miotacza płomieni.

Doszedłem tak daleko chyba tylko dlatego, że uważnie słuchałem wszystkich zajęć w Akademii. Od czasu kiedy z ojcem przemierzaliśmy rezerwaty przyrody ze spluwą jego dziadka, weterana wojny w Afganistanie z początku wieku, zawsze lubiłem broń. Naprawdę się nią interesowałem. Strzelby, karabiny pulsacyjne, smartguny, miniguny, rakietnice i granatniki - cały ten arsenał przewalał się po kolonii pełnej trupów, a ja wykorzystywałem to, co akurat wpadło mi w ręce. Był jeszcze karabin snajperski, nowiutki Weyland-Yutani. Świetna broń, ale musiałem ją zostawić kilka poziomów wcześniej, kiedy zabrakło mi amunicji. Kiedy patrzę na ostatnie wydarzenia z tej perspektywy - z perspektywy ofiary dwóch przerażających stworów - jestem pewien, że szkolenie w Akademii uratowało mi życie. Wiedziałem, jak strzelać celnie seriami, jak zmieniać rodzaj amunicji, jak przestawić broń w tryb strzelania alternatywnego. Wiedziałem, jak wykorzystywać noktowizor, dzięki któremu chociaż przez chwilę wiedziałem, gdzie czai się Oprawca. Wiedziałem, jak łamać zabezpieczenia w zamykanych komputerem śluzach, przy użyciu sprzętu hakerskiego. A dzięki wujkowi Benowi, górnikowi z kopalni LC-34B6, wiedziałem, jak spawarką przecinać cienką stal drzwi między pokojami. To uratowało mi życie, na pewno. Ale co to za życie. Od momentu lądowania na LV-1201 żyję w ciągłym strachu, cały czas brakuje mi amunicji, a chyba wszyscy z moich towarzyszy już nie żyją. Mam jeszcze 47 naboi do karabinu pulsacyjnego. Może wykorzystać tylko jeden z nich?

Dzięki przyzwaniu mogę odzyskać dysk. Dowodem mych umiejętności jest to, że łapię dysk bez utraty ramienia. Zginąć od dysku to wielki honor, jednak "miękkie mięso" nie potrafi tego docenić. Od przecięcia w pół wolą, zdaje się, zostać unieruchomieni przez sieć z pistoletu sieciowego (Netgun), co dla Predatora byłoby wielkim dyshonorem. Sieć owija ofiarę i unieruchamia ją na kilka chwil. Sprawny Predator wykorzystuje ją, aby nie zniszczyć mięsa i zyskać nieuszkodzone trofeum. Dla ooman przebywanie w sieci to chyba przyjemność, bowiem zazwyczaj wykrzykują nazwę samicy, dzięki której pojawili się na świecie.

Kiedy lądowałem na planecie LV-1201 nie wiedziałem, że podczas łowów stanę jednocześnie naprzeciw "miękkiego" i "twardego mięsa". Rozmiękczyłem wroga za pomocą pistoletu plazmowego, który strzela skumulowanymi ładunkami energii. Broń ta zużyła jednak również moją energię. Kiedy przeciwnicy chwiali się jeszcze po uderzeniu mocy, wkroczyłem między wrogów, zaopatrzony jedynie we włócznię. Nie odeszli z honorem.

Jeszcze długo potem rozpamiętywałem tę walkę, gładząc wypreparowanie czaszki.

Grafika i muzyka

Przyznać trzeba, że engine LithTech 2.0 - tym razem w unowocześnionej wersji 2.5 - t[illegible]amowicie dobrze. Aliens vs Predator praktycznie w niczym nie ustępuje najnowszym FPP-kom, wykorzystującym prz[illegible]nie mocniejsze "silniczki" z Quake'a 3 lub ostatniego Unreala.
Wszystkie postacie pojawiające się w grze robią duże wrażenie i poruszają się bardzo [illegible] (zobaczcie chociażby sam początek kampanii marine - moment, w którym oddział skrada się do zamkniętych drzwi kolonii). Szczególnie duże brawa należą się grafikom za postacie Obcych, które są równie przerażające jak w filmie. Jedyne zastrzeżenia można mieć do twarzy postaci ludzi, bowiem sposób ich wykonania wzbudził kontrowersje w naszej redakcji - jedni mówili, że wszystko jest OK, frakcja, której dowodził gem.ini, twierdziła natomiast, że wszyscy mają zeza rozbieżnego.
Tak jak postacie, tak i otoczenie wykonane jest na bardzo wysokim poziomie - korytarze kolonii są mroczne i ciemne, pokryte odpowiednio "brudnymi" teksturami, a dzięki zastosowaniu 32-bitowego dynamicznego mapowania animacji świetlnych wszystko rewelacyjnie rozbłyska przy strzałach z broni lub w świetle jarzeniówek (które zazwyczaj są zepsute i tylko migają złowieszczo).
Oddzielne słowa uznania należą się za pracę włożoną przez grafików w oddanie różny[illegible] obserwowania pola walki. Tutaj naprawdę Predator, Obcy i człowiek patrzą na świat zupełnie inaczej, inaczej widzą p[illegible] i środowisko, w którym przyszło im walczyć o przeżycie. Element ten był już bardzo dobrze zaimplementowany w pop[illegible], teraz zaś stał się jeszcze lepszy.
Podobnie jak oprawa graficzna, tak i dźwięki płynące z głośników budują w doskonały sposób atmosferę i klimat gry. Muzyka towarzysząca nam w walce o przetrwanie lub, w przypadku Predatora, o jak najcenniejsze trofea - pozostaje w tle wtedy, kiedy nic specjalnego się nie dzieje. Kiedy jednak na ekranie rozpoczyna się akcja, a każdy ułamek sekundy może decydować o życiu lub śmierci (niestety zazwyczaj decyduje o śmierci), gwałtownie przyśpiesza, nabiera m[illegible], uderza w silniejsze tony. Działa to tak jak w dobrych horrorach - muzyka narasta chwilę przed momentem w którym napięcie wzrośnie i wiemy już, że należy zacząć wytwarzać zdwojoną dawkę adrenaliny. Efekty dźwiękowe to również prawdziwy majstersztyk - cały czas słyszymy jakieś niepokojące odgłosy, nie ma chwili, by poza muzyką była cisza. Odgłosy wydawane przez wszystkie rasy brzmią niezwykle realistycznie (jeśli można tak napisać odgłosach wydawanych przez nieistniejące stwory). Szczególnie miło słuch[illegible] krzyków ludzi, a jest to element gry, który docenią na pewno przedstawiciele wszystkich ras - ci grający marines, słysząc te [illegible] ze strachu majtasy, ci grający Obcymi lub Predatorem będą smakować jęki i wrzaski ginących w bólach i cierpieniu [illegible]

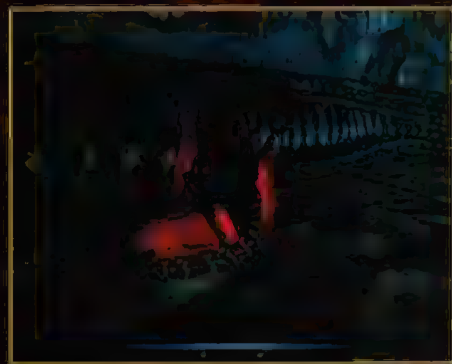
gania" - zdarzały się bowiem przypadki, gdy przemierzający całkowicie ciemny korytarz Xenomorph nie "zauważał" leżącego w bezruchu, żywego jednak człowieka!

Xenomorphy żyją w społecznościach przywodzących na myśl rozwiązania pszczół lub mrówek i nazwanymi "ulami". Ulem rządzi Królowa, jedyny osobnik w grupie zdolny do składania jaj, w których rozwijają się Facehuggery, pierwsza z faz rozwoju gatunku Xenomorpha. Podobnie jak wymienione ziemskie gatunki, zachowania społeczności ula to efekt "świadomości roju" i "inteligencji gatunkowej". Należy pamiętać jednak, że pojedynczy Xenomorph jest w stanie, jak się zdaje, w instynktowny sposób dokonywać czynów wykazujących oznaki planowania, a przynajmniej logicznego myślenia! Np. materiały pozyskane z LV-426 ukazują, nie pozostawiając cienia wątpliwości, wycofujące się pod naporem ognia stacjonarnych automatycznych karabinów maszynowych po to, by wrócić inną drogą. Co więcej, zdarzenie na LV-1201 daje przesłanki, by mniemać, że Xenomorph jest w stanie z rozmysłem niszczyć urządzenia kontrolne wentylatorów i grodzi tak, by móc przebić się do zablokowanych, zdawałoby się, części bazy.

Reasumując: nie zalecam dalszych badań nad gatunkiem Xenomorpha, a przy napotkaniu kolejnego "ula" sugerowałbym bombardowanie orbitalne. Naturalnie tym samym nasza wiedza na jego temat pozostanie niepełna, jednak to przy całym zachwycie, jaki mam dla tych niezwykłych stworzeń, uważam, że stanowią one jedno z najpoważniejszych zagrożeń, z jakim kiedykolwiek zetknął się człowiek, i aby zapewnić spokojny rozwój ludzkości, należy je doszczętnie wyeliminować.

Co nowego

Aliens versus Predator ze studia Rebelion Development miał swoja premierę na początku 1999 roku. To całe wieki temu, jeśli patrzeć w skali PC. Na dodatek Rebelion pożegnał się z AvP, a schedę po nim przejął Monolith. AvP 2 powstało na ulepszonym silniku graficzny LithTech 2.5 (LithTech Development System) firmy LithTech Inc. (Na jego wcześniejszej wersji hulało Shogo.) Jak widać tylko z tych dwóch przykładów, mamy do czynienia z zupełnie nową grą, a porównań można dokonywać jedynie w odniesieniu do scenariusza czy samych bohaterów. Tutaj jednak również nastąpiły totalne zmiany. Scenariusz został bardzo rozbudowany, ponadto cementują go niezłe filmiki. Wszystkie rasy zyskały nowe możliwości. Grywalność podskoczyła do nieziemskiego poziomu (szczególnie w trybie multiplayer). Mówiąc krótko, AvP 2 zachowało po sowim prekursorze tylko nazwę. Poza tym to nowa, supergrywalna gra!



GATUNEK: STRATEGIA



■ **Tiges**

Cysorz, to ma klawe życie
Oraz wyżywienie klawe.
Przede wszystkim już o świcie
Dają mu do łóżka kawę.

Europa Universalis okazała się wymagającą strategią, a pojawiła się na rynku dość niespodziewanie i od razu zaskarbiła sobie sympatię graczy, którzy lubią nieco pomęczyć intelekt przed komputerem. O jej sukcesie zadecydowało niebanalne podejście do tematu. Także reguły nie należały do skomplikowanych, by je opanować, ale droga do zwycięstwa była bardzo trudna. Należało zarządzać sferą militarną, ekonomiczną i dyplomatyczną. Autorzy wsłuchali się w głosy fanów i udoskonalili produkt - wydali Europa Universalis 2, które zadedykowano właśnie fanom.

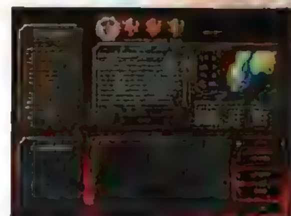
A do kawy jajeczniczkę
I gdy już podeżre zdrowo,
To przynoszą mu w lektyce
Bardzo klawą cysorzową.



Jak zwykle w takich przypadkach (to jest wydanie kolejnej części gry) rodzi się pytanie, czy przyniesie ona nową jakość, czy też pozostanie odcinanie kuponów od popularności. Dlatego też, gdy tylko EU2 dorwałem w swoje łapki, niezwłocznie ją zainstalowałem, po czym uruchomiłem. Po obejrzeniu intra (w sumie liczyłem na lepsze, a właściwie to na bardziej dynamiczne) powitało mnie menu główne, gdzie (nietrudno się domyślić) znalazłem trzy opcje: tutorial, single player oraz multiplayer. Opcje graficzne należy ustawić przed uruchomieniem gry.



Tutorial na początek wydał mi się najlepszym rozwiązaniem. Podzielono go na kilka części, w których przedstawiono kolejne elementy rozgrywki. Skorzystanie z niego wcale nie jest złym pomysłem, gdyż dopiero w ogniu walk można nabyć odpowiednie nawyki i opanować interfejs użytkownika.



Dudnią bębny i fanfary,
Prezentują broń ułani.
Posuń no się trochę, stary,
Mówi najjaśniejsza pani.

Będziemy zmuszeni do myślenia i politycznego lawirowania. Cysorz to ma klawe życie? Zobaczycie sami.

W trybie pojedynczego gracza nie wyodrębniono specjalnej kampanii. Jest za to dostęp do kilku scenariuszy (dokładnie ośmiu), których akcja toczy się w okresie renesansu, baroku i oświecenia. Mimo że warunki zwycięstwa są już z góry określone, nic nie stoi na przeszkodzie,



by je zmienić (cała Europa pod polskim panowaniem? Ha!). Tak można zostać władcą Polski którą w grze przedstawiono jako potęgę militarno-gospodarczą z trochę słabszą dyplomacją, co zresztą odpowiada historycznej prawdzie. Co ciekawe krainy geograficzne w Polsce umieszczono na odpowiednich miejscach, choć ich kształt jest stylizowany na mapy z XVI i XVII wieku, zatem odbiega to od rzeczywistości, ale w ogólnych zarysach zgadza się.

Potem ruch się robi w izbach,
Cysorz z łóżka wstaje letko,
Siada sobie w złotych ciżmach,
Złotą goli się żyletką.

Ustawiłem warunki zwycięstwa (określiłem minimalną ilość zdobytych prowincji i zacząłem grę). Poprawianie historii wcale nie jest łatwe, choć bardzo satysfakcjonujące. Jako "cysorz" możemy ingerować w dowolny element struktury państwa - od przemieszczan a wojsk do określania produkcji i tworzenia nowych szlaków handlowych. Jednak jeśli ktoś liczy na to, że weźmie najsilniejsze państwo i w pół godziny zdobędzie Europę, lepiej, by zweryfikował poglądy. To nie ta gra. Tutaj najpierw trzeba po rycersku wypowiedzieć wojnę (przydałby się też jakiś ca-



Zmień bieg historii Europy... i nie tylko.

Największa gra z gatunku RPG!

Siege of Avalon

Pełna magii opowieść o bohaterstwie i odwiecznej walce dobra ze złem

Siege of Avalon - pełna bohaterstwa i heroicznej walki, historia oblężenia twierdzy Avalon. Ostatniego bastionu, który broni się jeszcze w wyniszczającej wojnie Przymierza Siedmiu Królestw z jeźdźcami Sha'ahoul. Jako młody mężczyzna wkraczasz na arenę wydarzeń, w kulminacyjnym momencie trwającej od ponad dwunastu lat wojny. W twierdzy brakuje już wszystkiego. Ci, którzy pozostali zastanawiają się, co skończy się najpierw: broń czy jedzenie.
Musisz spróbować odwrócić bieg wydarzeń i przechylić szalę zwycięstwa na stronę pozbawionych nadziei i oblężonych w twierdzy ludzi.

- Połączenie grywalności Diablo® z Baldur's Gate®
- Pełna polska wersja językowa
- Zróżnicowanie ras postaci: elfy, krasnoludy, ożywieńcy
- Możliwość tworzenia swojej postaci z szeregu umiejętności, które wzrastają w miarę zdobywania doświadczenia
- Każdy rozdział to oddzielna przygoda, jednak wszystkie tworzą ogromną całość
- Pełna zawiłości i nieoczekiwanych zwrotów akcji fabuła, ustylizowana na powieść fantasy
- Olbrzymia ilość zadań pobocznych
- Ponad 200 NPC z własnymi charakterystykami
- Gigantyczny wachlarz elementów ekwipunku i zaklęć
- Eksploracja niekończących się podziemnych labiryntów
- Ponad 1000 stron dialogu
- Wyjątkowo olbrzymie środowisko gry
- Możliwość podróżowania w towarzystwie czterech członków drużyny

Siege of Avalon jest jedną z najwyżej ocenianych gier RPG przez fachowców:

Secret Service 9/10
CD Action 8/10
Gry.Onet.Pl 5/5
Strefa 10/10
Login Point 10/10
Gry.WP.Pl [illegible]
Gry.Hoga.Pl [illegible]
CyberJoy 8.5/10
Gry.Interia.Pl 9.5/10
WR.Pl 9/10
Valhalla.Pl 9/10

Porównywanie tego typu gier do DIABLO jest nieuchronne... przyznam, że obydwa te produkty są w tej chwili moimi faworytami.
Secret Service

Jedna z największych niespodzianek końca roku 2001
Onet.pl GRY

Gra, która zabiła mit niezwyciężalności Baldur's Gate.
Wirtualna Polska GRY

SoA jest świetne! Wciągnie każdego!
Hoga GRY

Najprościej jak możnaby Siege of Avalon scharakteryzować, to tak, że jest to porządne komputerowe RPG w pełnym tego słowa znaczeniu.
CD-ACTION

...przebija wszystkie znane mi „erpegi" nawet Tormenta.
strefa.com











Więcej informacji na stronie:
www.techland.com.pl

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA:
tel.: (0 prefiks 62) 73 72 739, e-mail: sprzedaz@techland.com.pl

sus belli. Co to jest, można zaobserwować nawet dzisiaj. Na przykład dla Amerykanów casus belli [czyli powód do wojny] był atak na WTC), po rycersku zaatakować i po rycersku liczyć na to, że zaatakowany nie ma zbyt dużo rycerskich kumpli, a nasi sojusznicy po rycersku nam pomogą. Sam fakt zajęcia danej prowincji również nie oznacza automatycznej aneksji. O wszystkim zadecyduje traktat pokojowy.

I świeżutki, ogolony,
Rześko czując się i zdrowo,
Wkłada ciepłe kalesony,
I koszulkę flanelową.





Zdarzało mi się słyszeć głosy, że dzięki Europa Universalis 2 poznamy historię kontynentu. Tak szczerze powiedziawszy, nie wiem, skąd się one biorą. W trakcie gry nie występują zdarzenia historyczne, a kreowana jest (przede wszystkim przez gracza) historia alternatywna. Europa Universalis ma, według mnie, inną zaletę. Moim zdaniem, nawet większą niż suche przedstawianie faktów historycznych. Dzięki niej można poznać mechanizmy rządzenia oraz metody dyplomacji. Sam zostaniemy zmuszeni do myślenia i politycznego lawirowania. Dzięki temu można zrozumieć, dlaczego dany władca podjął w rzeczywistości taką, a nie inną decyzję (choć oczywiście nie musimy się z nią zgadzać) i jaki miała lub jak będzie miała skutek w przyszłości. Historia przede wszystkim powinna uczyć (zazwyczaj robi to na błędach). Dzięki tej wiedzy można również obserwować historię najnowszą i oceniać ją, nie tylko wierzyć w to, co usłyszymy w środkach masowego przekazu.

Po obiedzie złota cytra
Gra przemiłą melodyjkę.
Cysorz bierze z szafy litra
I odbija berłem szyjkę.





Nawet najsilniejsza armia zostanie szybko pokonana, jeżeli nie będziemy mieli dobrego zaplecza gospodarczego. Każda prowincja produkuje dobra, jednak na tym nie należy poprzestawać. Sercem każdej prowincji jest jej stolica, którą należy powoli rozwijać. Bardzo przydatny okazuje się również port morski (dla Polski jest to Gdańsk - punkt o wielkim znaczeniu strategicznym i można się przekonać na własnej skórze, dlaczego tak było i dlaczego Polsce, która była państwem ogromnym, bardzo zależało na dostępie do Morza Bałtyckiego), który umożliwia nie tylko posiadanie floty, ale także zbyt towarów i import dóbr, jakich brakuje w państwie.

Wystrój graficzny gry praktycznie w ogóle się nie zmienił w stosunku do EU. Stało się to, ponoć, na życzenie fanów, bowiem twórcy byli tak uprzejmi, że zapytali nabywców pierwszej części, czegóż to pragną w części drugiej. A fani zgodnym chórem zaryczeli "rozbudować, dodać, rozwinąć, utrudnić skomplikować". A grafika? "A grafika niech będzie taka, jaka jest - nam pasuje". Twórcy rozłożyli ręce - no, skoro SAMI tak chcecie... Tak ponoć było naprawdę... Stąd, jeśli idzie o stronę audio-wizualną, to praktycznie nie ma różnic między EU i EU 2. No, prawie nie ma. Ale są to zmiany kosmetyczne.



A tu przyjemności same
Oraz niespodzianek wiele.
Przynoszą mu Panoramę
WTK i Karuzelę.

Trzecim ważnym elementem w grze jest dyplomacja. Jak stare przysłowie mówi "i najlepszy cysorz d***, kiedy wrogów kupa". Nie wolno zatem dopuścić do sytuacji, gdy nie będziemy mieli kilku kumpli w najbliższej okolicy. Zjednoczone przeciwko nam państwa graniczące to właściwie pewna przegrana (szczególnie dotyczy to Polski, która ma wielu i w dodatku dość silnych sąsiadów). Sojuszników można zdobyć (najlepszy jest sojusz wojskowy) lub po prostu kupić. W czasie rozgrywki najszybciej zawarłem sojusz wojskowy z Marchią Brandenburską, co pozwoliło mi - wykorzystując odpowiednie układy - na zajęcie państw Rzeszy Niemieckiej. Szkoda, że w rzeczywistości żadne z państewek niemieckich nie wyłamało się, ponieważ teraz prawdopodobnie oglądalibyśmy inną mapę Europy.



Bitwy nadal są przedstawione w dość uproszczony sposób, ale - moim zdaniem - jakby można było dowodzić armiami także na szczeblu taktycznym, spowodowałoby to jeszcze większe skomplikowanie tej wcale niełatwej gry (bez instrukcji i tutoriala "niciewo nie rozbierjosz"). Muzyka utrzymana jest w klimacie barokowym i podkreśla klimat gry, ale można ją na szczęście :) wyłączyć.

Potem żonę otruć każe
Albo cichcem zakłuć stryjca...
Ech, dobrze, dobrze być cysorzem,
Choć to świnia i krwiopijca.

Filipinkę i Sportowca,
I skrapiają perfumkam.
I może grać w salonowca
Z marszałkiem i ministrami...

Europa Universalis 2 zrobiła na mnie bardzo dobre wrażenie. Mimo że nie ma rewolucyjnych zmian w oprawie graficznej, jednak bardzo przypadły mi do gustu zmiany w rozgrywce. Nie jest to jednak gra dla każdego. Jeżeli uważasz, że wystarczy znać tylko kilka dat, to EU2 może cię tylko sfrustrować poziomem trudności, ale gdy ktoś lubi analizować fakty historyczne oraz chce poznać mechanizmy, które decydują o takim a nie innym rozwoju historii, zakocha się w tej grze. Także wytrawni stratedzy powinni się nią zainteresować, ponieważ znajdą tu spore wyzwanie i kilka(naście) godzin ciekawej gry. Ja, w każdym razie, dalej będą się bawił. Moskwa już padła. Czas na Turcję!

PS W recenzji wykorzystałem utwór Andrzeja Waligórskiego pt. "Cysorz".

PS W sklepach powinna być w sprzedaży wersja zlokalizowana.

8+

INFO

Producent: Paradox Entertainment ■ **Dystrybutor:** CD Projekt ■ **Internet:** http://www.europa-universalis.com ■ **Wymagania:** P233 32 MB RAM 250 MB HDD ■ **Akcelerator:** niekonieczny

- ■ sporo nowych pomysłów ■ rozbudowane wątki ekonomiczny i dyplomatyczny ■ zmusza nie tylko do myślenia, ale i do wyciągania wniosków ■ spore możliwości w kreowaniu własnej rozgrywki
- ■ poziom trudności (e tam) :) ■ nie dla wszystkich

timsoft.pl

SKLEP INTERNETOWY Z GRAMI I NIE TYLKO.

nowinki

kody do gier

linki

porady

recenzje

solucje

forum

Sklep internetowy TimSoft - Microsoft Internet Explorer - [Praca w trybie offline]

Plik Edycja Widok Ulubione Narzędzia Pomoc

Adres http://www.timsoft.pl/

INTERNETOWY SKLEP KOMPUTEROWY

1693658

Sklep
48 godzin
Pełny cennik
Nowości
Zapowiedzi
Hity
Dla dzieci
Po polsku
Edukacja
Koszyk
Moje konto
Jak kupować

Pomocna dłoń
Recenzje graczy
Kody do gier
Strony WWW
Porady
Patche
Demo gier
Recenzje
Solucje
Forum
Drivery

Inne
Prezenty
Poczta
Strona główna

Witamy w Internetowym Sklepie TimSoft!

Prezent do każdego zamówienia. SPRAWDŹ !!!

Commanche 4 2001-11-27 09:01:10

Zobacz też: opis

Comanche 4 to najnowszy produkt firmy NovaLogic, kolejna część chyba najpopularniejszego na świecie symulatora helikoptera bojowego - Comanche. Gra dla wszystkich szukających mocnych wrażeń i przyjemności z latania bojowym helikopterem.

Cena 95.00 zł

Zamawiam

W sprzedaży od 2002-01-15

DUKE NUKEM FOREVER PL 2001-11-27 09:00:07

kategoria: fpp

Zobacz też: opis

Intencją firmy 3D Realms jest przełamać kolejne granice wraz z grą Duke Nukem Forever, co wyjaśnia dlaczego poświęcają oni tak dużo czasu, by wszystko było dopracowane do perfekcji.

Cena 95.00 zł

Zamawiam

W sprzedaży od 2002-01-31

GRY PC-CD ROM Najbliższe premiery i wznowienia

1 Real War PL 27.11.2001
2 Serious Sam PL 28.11.2001
3 Diablo 28.11.2001
4 Twierdza PL (Stronghold) 28.11.2001
5 Throne of Darkness PL 28.11.2001
6 Twierdza PL Gold (Stronghold + kamienny kubek 28.11.2001
7 Diablo Hellfire 28.11.2001
8 Starcraft + Brood War 28.11.2001
9 Project IGI 29.11.2001
10 Cossacks: European Wars PL (Kozacy) 29.11.2001

Najchętniej zamawiane gry

1 Przygody Ryśka

POLECAMY:

HITMAN - CODENAME 47

- Rozwiąż najnowszą zagadkę genetyczną
- Wykonaj wszystkie zadania

kupuję pokaż opis cena 77.00 zł

TANIEJ!! PRZEZ INTERNET TANIEJ!!

Prowadzimy także sprzedaż Hurtową.
Sklepy i kawiarnie internetowe prosimy o kontakt
e-mail'em: hurt@timsoft.pl

partner internetowy

GRY OnLine

www.gry-online.pl

SKLEP WYSYŁKOWY TimSoft

COMPUTER SOFTWARE ®

(0-94) 346-11-59
E-mail: sklep@timsoft.pl

Ceny w złotych, zawierają VAT. Cennik z dnia 3 stycznia 2002. Termin realizacji 3-14 dni. Do wysyłki doliczany koszty pocztowe w wysokości 9,99 zł. Zamówienia telefoniczne przyjmujemy od poniedziałku do piątku w godzinach 8-18 oraz w soboty od 10-14. Zamówienia przez Internet: www.timsoft.pl. Zamówienia pocztowe prosimy przysyłać na kartach pocztowych, koniecznie z dopiskiem C-01 na adres: TimSoft, 75-016 Koszalin skr. pocztowa 211.

CENNIK GIER PC CD-ROM

N - nowości, Z - zapowiedzi, H - hity

	Tytuł	Cena
	3W 1 P	29,95
	AD 20 PL	24,90
	Ace Ve ra Psi Detektyw PL	49,99
	Ad i Pat Barnaba 2 PL	49,00
	Ad i P Barnaba PL + gratis zegarek	49,90
	Age of E pires 2 + poradnik PL	169,00
	Age of E pires 2 the Conquerors	169,00
	Age of S 2	159,00
	Age of Wonders PL	79,00
	Agent C ars PL	49,90
	Atlantis 1	24,90
	Alle C hghter	59,99
	Anime oon PL	69,00
H	Arbor Inc	99,00
	Alice	50,00
	Alien N ns 2 PL	99,99
	Alien vs redator 2	99,00
	Alone of Dark 4	179,00
	Apache Havoc	79,90
	Arcan PL	129,00
	Arcan L	29,90
	Arcan PL	49,99
	Atlantis PL	99,00
	Aztec PL	19,90
	Babyz	69,00
	Baldur ate Edycja Kol (BG I + BG II TH CD)	199,90
	Baldur ate 2 PL	159,00
	Baldur Gate 2 Tron Bhaala PL (dod.)	79,90
	Baldur ate Złota Edycja PL	99,99
	Black & White Isles PL	79,00
	Black & White PL	119,00
	Black & White PL Edycja Kolekcjon	149,00
	BLADE RUNNER	45,00
	Brat Yan cz 1 Ruston Pass PL	69,00
	Brat Yan 2-Legenda Coffin Rock PL	99,00
	Brat Yan 3 Historia Elly Kedward PL	69,90
	BROKEN SWORD II PL	45,00
	Brytt PL	79,00
	C&C Red Alert 2	79,00
	C&C Red Alert 2 Yuri's Revenge (dod.)	79,90
	C&C Tiberian Sun	99,00
	C&C Tiberian Sun-Firestorm	79,00
	Carma PL	49,90
	Carmageddon III (TDR)	19,99
	Castrol Honda Superbike 2000 PL	99,00
	Cesar 4	69,00
	Championship Manager 2001/02	139,00
	Championship Manager 3 + liga PL	59,00
	Chessmaster 9000	129,00
	Civilization 2 Próba Czasu PL	49,90
	Civilization III	159,90
	Civilization Call to Power 2	79,90

	Tytuł	Cena
	Civilization Call to Power	29,90
	CLASH	21,00
	Clive Barkers Undying	60,00
	Close Combat 3	139,00
	Close Combat 5 Invasion Normandy	99,00
	COLIN McRAE RALLY	19,99
	Colin McRae Rally 2 PL	99,00
	Combat Flight Simulator 2	199,00
Z	Commanche 4	99,00
Z	Command & Conquer: Renegade	129,00
H	Commandos 2	129,00
	Commandos Behind Enemy Lines	39,90
Z	Commandos Beyond the Call of Duty	50,00
Z	Conquest: Frontier Wars PL	89,00
	Cool Poo	49,99
	Corsairs PL	19,99
Z	Cossacks: European Wars PL (Kozacy)	99,00
	Creatures 2	59,00
	CROC	45,00
	Croc 2	79,90
	Crusaders of Might&Magic	79,00
H	Cue Club PL	29,95
	Dark Stone	45,00
	Dave Mirra Freestyle BMX	99,00
	Descent 3	19,90
	DESTRUCTION DERBY II PL	19,90
	Deus Ex	119,00
	Devil Inside PL	19,95
Z	Diablo	50,00
	Diablo 2 PL	159,00
	Diablo 2 PL Pan Zniszczenia (dodatek)	79,90
Z	Diablo Hellfire	49,90
Z	Diablo II + Pan Zniszczenia PL	179,00
	Diablo Pak Diablo 1 + Diablo 2 + D2 dod.	199,99
	DIE BY THE SWORD PL	19,90
	Dogz 4	69,00
Z	Dracula Pak Dracula 1 + Dracula 2 PL	79,90
	Dracula Zmartwychwstanie PL	49,99
	Droga do Eldorado PL	99,00
	DUKE NUKEM 3D PL	49,99
Z	DUKE NUKEM FOREVER PL	99,00
	DUNE 2000	45,00
	Dungeon Keeper 2 PL	45,00
	Earth 2150 Moon Project PL	19,95
	Earth 2140 + Misja PL	19,99
	Earth 2150 PL	49,00
	Earthworm Jim 3D PL + koszulka	49,90
N	Echelon PL	59,00
	Egipt przepowiednia Heliopolis PL	19,90
	Emergency PL	19,99
	Emperor Battle for Dune	119,00
Z	Empire Earth PL	129,00
H	Enemy Engaged PL	99,00
	Escape From Monkey Island	189,00
Z	Etherlords PL	99,00

	Tytuł	Cena
Z	Europa Universalis 2 PL	99,99
	Europa Universalis PL	29,90
	Evil Islands 3CD PL	30,00
	EXTREME ASSAULT PL	19,90
	Extreme Biker	39,00
	F-16 Aggressor	45,00
N	F1 2001 (Formula 1 2001)	129,00
	Fall Wars 1936	39,00
	Fallout Tactics PL	99,99
	Faraon + Kleopatra PL	99,00
	Faust PL	29,90
H	FIFA 2002	129,00
	FIFA 99	45,00
	FIFA 2000	45,00
	FIGHTING FORCE	39,90
	Flanker 2,5	69,90
H	Flight Simulator 2002 Professional	199,00
	Flight Unlimited 2	45,00
	FreeSpace Wielka wojna PL	19,90
	Freespace 2 PL	79,00
	Gabriel Knight 3 Blood of Sacred PL	49,00
	Gangsters 2-Vendetta	129,00
Z	Ghost Recon PL	99,00
	Giants Obywatel Kabuto PL,Extra Gra	29,90
Z	Gilbert Goodmate PL	79,00
	Gorky 17 PL	19,99
	Grand Prix 3 PL	49,99
	Grand Theft Auto 2 PL + koszulka	69,00
Z	Grand Theft Auto 3 PL	129,00
	Great Battles of Caesar, Aleksander & Hannibal	49,00
	Half Life Blue Shift	99,99
H	Half Life Generacja	129,00
Z	Harpoon 4	99,00
Z	Harry Potter i Kamień Filozoficzny PL	129,00
	Heavy Gear II	49,00
N	Heroes Chronicles -Szarża Smoków PL	59,00
N	Heroes Chronicles-Władcy Żywiołów PL	59,00
	Heroes M&M 3 Armagedon's Blade PL	49,00
	Heroes M&M 3 Shadow of Death PL	99,00
	Heroes Of Might & Magic 3 PL	49,90
	Hidden&Dangerous - Złota Edycja	99,00
	Hitman - Codename 47	79,00
	Hokus Pokus Różowa Pantera PL	69,00
	Hopkins FBI PL	19,90
	House of the Dead	29,99
N	House of The Death 2	129,00
	Hugo- Gwiazdkowa Przygoda PL	79,00
	Hugo Zaczarowany Dąb PL	79,00
	Hugo Odorek i Scooter Na Leśnej Ośm.PL	79,00
	Hugo Tropikalna Wyspa PL	79,00
	Hype The Time Quest PL	39,00
	IceWind Dale Złota Edycja PL	99,00
	IceWind Dale Heart of Winter dod. PL	39,99
	IF-22 v.5	29,00

	Tytuł	Cena
	iF/A 18 E Carrier Strike Fighter	29,99
Z	IL Sturmovik	129,00
H	iM1A2 Abrams	30,00
	Imperium Azteków PL	19,90
	Incubation PL	19,90
	Indiana Jones & Infernal Machine	79,90
	Industry Giant	39,00
	J.B. - przygodówka PL	29,90
	Jack Orlando PL	19,99
	Jack Orlando Director's Cut PL	29,90
	Jagged Alliance 2 PL	24,90
	Jagged Alliance 2.5 Unfin.Business PL	29,90
	Jazz Jackrabbit 1 PL	44,95
	JSF (Joint Strike Fighter)	45,00
	Kajko i Kokosz w Krainie Borostworów PL	24,90
	Kao Kangurek PL	49,00
	Kapitan Pazur PL	69,00
	Kleopatra PL CD	49,90
N	Knights&Merchants2 Peasants Rebellion PL	59,00
	Knights & Merchants PL	19,99
	Koszykówka Manager 2001 PL	99,00
	Kroniki Czarnego Księżyca PL	19,90
	Kurka Wodna PL	19,90
	Larry 7 PL	49,99
	Last Bronx	29,99
	Lego Alpha Team PL	99,00
	Lego Creator PL	99,00
	Lego Friends Przyjaciółki PL	99,00
H	Lego Legoland PL	99,00
	Lego Loco PL	99,00
	Lego Racer PL	99,00
	Lego Rock Raiders PL	99,00
	Lego Stunt Rally PL	99,00
	Lego Szachy PL	99,00
	Lemings Rewolucja PL	49,99
	LEW LEON	19,90
	Lath-World Spiral PL	24,90
	Liga Polska Manager 2000 PL	99,00
	Lomax PL	49,00
	Longest Journey PL	49,99
	Majesty PL	79,00
	MARZENIA ZŁOTEJ RYBKI PL	21,00
Z	Max Payne PL	99,00
	MDK 2 PL + gratis MDK PL	49,99
	MDK PL	19,90
	Messiah PL + płyta z muzyką	29,90
	Metal Gear Solid	169,00
	Midnight Racing PL	19,90
	Might & Magic VII PL	20,00
	Might & Magic VIII PL	49,90
	Millennium Racer	19,99
Z	Monopoly Tycoon	159,90
	Mortyr PL	24,90
	MOTO RACER	30,00
	MOTO RACER 2	45,00

	Tytuł	Cena
H	Muminki: Zima Muminków PL	69,90
	Myst 3 Exile PL	99,00
Z	Myth III: Era Wilka PL	99,00
	Myth- the Fallen Lords	39,90
	Na Kłopoty Pantera PL	79,99
	Nascar Racing 2	21,00
	Nascar Racing 4	99,00
	NBA 2000	45,00
	NBA 2001	119,00
	NBA 99	45,00
	Need For Speed 3 Hot Pursuit	45,00
	Need For Speed 4	45,00
	Need For Speed 5 Porsche 2000	99,99
	NHL 2000	45,99
H	NHL 2002	129,00
	No One Lives Forever	79,00
	Nocturne	49,00
	Nox	45,00
Z	Oil Tycoon PL	29,90
	Operation Flashpoint PL	99,99
	Original War PL	29,90
	Panzer Dragoon	29,99
	Panzer General 3D	49,00
	Panzer General 3D Scorched Earth	99,00
	Passage 3 PL	39,95
	Phantasmagoria 2	39,00
	PINBALL 3D Ultra	21,00
	Pizza Connection 2 PL	79,99
	Pizza Syndicate PL	19,99
	Planescape Torment Złota Edycja PL	99,99
Z	Pool of Radiance 2 PL	129,00
	Populous 3:The Beginning PL	29,99
	Posejdon (dod.do Zeusa)PL	69,00
	Prince of Persia 3D	69,00
	Pro Rally 2001 PL	49,90
N	Project Eden Max Load.4	129,00
	Project IGI	139,00
	Przygody Pipi PL	69,90
N	Przygody Ryśka:Wyspa Miłości PL (Gra od 18 lat)	29,90
	Pszczółka Maja Wielka Burza PL	69,90
	Puzzle Station PL	39,95
	Quake 3 Team Arena	99,00
	Quake 3:Arena	99,00
	Railroad Tycoon 2 PL Złota Edycja	99,00
Z	Rainbow 6 Rogue Spear Black Thorn PL	99,00
	Rainbow 6 Covert Ops Essentials	99,00
	Rally Championship '99 PL	29,90
N	Rally Championship Extreme PL	99,00
Z	Rally Trophy PL	79,99
H	Rayman 2 PL	69,00
	Reah PL	59,90
	Reah PL DVD	59,90
Z	Real War PL	99,00
	RED ALERT	45,00

	Tytuł	Cena
	Red Faction	49,00
	Resident Evil 3	79,90
	ROAD RASH	30,00
	Roland Garros	79,90
H	Rollercoaster Tycoon: Złota Edycja PL	99,99
	Rune	159,00
	Sacrifice PL	49,99
	Saga Rage of Vikings PL	19,90
	Schizm PL	99,90
	Schizm PL wersja DVD	99,90
	SCREAMER 2 PL	19,90
	Sega Rally Championship	29,99
	Sega Worldwide Soccer	79,99
	Serious Sam PL	69,00
	Settlers 4 PL	99,99
	Settlers I PL	19,90
	Settlers II Gold PL	19,90
	Settlers 3 Złota Edycja PL	99,99
Z	Settlers 4 Nowe misje PL	49,90
	Sheep PL	79,00
	Shogun PL	99,00
	Shogun- the Mongol Invasion PL	79,00
	Silent Hunter Commander Edit	49,99
Z	Silent Hunter II PL	99,00
	SILENT THUNDER	21,00
	SIM CITY 3000 PL	45,00
	Sim City 2000	30,00
	Sims Balanga + Światowe Życie (dod.)	119,99
	Sims PL	109,00
Z	Sims Randka PL	79,00
	Sims Światowe Życie- dod. do Sims PL	79,00
H	Sims+Balanga +Światowe Życie PL	159,00
	Sims+Sims Światowe Życie (dodatek)	139,00
	Sims-Balanga (nowy dodatek) PL	79,00
	Skout PL	19,90
N	Smurfy i Wielki Festyn PL	89,00
	Soldier of Fortune	119,00
	Sonic 3D	49,00
	Sonic R	49,90
Z	Soul Reaver 2	129,00
	Spearhead	29,00
	Speedway 99 PL	29,90
	Speedway Championship	79,00
N	Spiderman	159,00
	Star Wars Epis. I Phantom Menace	79,90
	Star Wars Epis. I Racer -nowa cena	79,90
	Star Wars Episode 1 Battle for Naboo	169,00
	Star Wars Force Commander CD	79,90
	Star Wars Jedi Knight Mysteries of Sith	79,00
	Star Wars Rogue Squadron	79,00
	Star Wars Shadows of the Empire	99,00
	Star Wars X-Wing Aliance	99,00
	Star Wars X Wing Collectors Series	79,00
	Star Wars X-Wing vs Tie Fighter +Balance of Power	99,00

	Tytuł	Cena
Z	Starcraft + Brood War	50,00
	Startopia	129,00
	Sting(the) PL	79,90
	Stunt GP PL	49,90
	Stupid Invaders PL (Głupio z kosmosu)	50,00
H	Sub Command	129,00
	Sudden Strike PL	99,99
	Summoner	79,00
	Super Taxi Driver	29,00
	Superbike 2000	45,00
	Superbike 2001	129,00
	SWAT 3D Edycja PL	49,90
	Sydney 2000 Olympic Games	99,99
	System Shock 2	59,00
	Szachy 1998 PL	19,90
	Szachy 2001 PL	69,00
	Target PL	39,00
	Team Apache	69,95
	Test Drive 6 PL	19,90
	THEME PARK	45,00
	Theme Park World PL	45,00
	Theocracy PL	49,00
	Thief II-the Metal Age	79,99
	Throne of Darkness PL	129,00
	Toca	19,90
	Tomb Raider 3	59,00
	Tomb Raider 4 Last Revelation	79,00
	Tomb Raider 5-Chronicles	99,00
	Tomb Raider II	39,90
	Tomb Raider Kolekcja(1,2,3,4)	169,00
	Tony Hawk 2	169,00
H	Toon Car PL	19,90
	Traffic Giant Gold PL	29,90
H	Train Simulator	169,00
	Train Town	49,99
	Tribes 2	99,00
	Tropico PL	129,00
Z	Twierdza PL (Stronghold)	99,00
	Tzar PL	19,90
	USAF	45,00
	Vampire the Masquerade Redemption	69,00
	Virtua Cop 2	29,90
	Virtua Fighter 2	29,99
	Vulture	19,90
	Warcaby	49,00
	Warcraft II Deluxe-Battlenet Edition PL	50,00
	Warlords Battlecry Złota Edycja + Age of Wonders gratis	99,00
	Watchmaker (Zegarmistrz) PL	79,90
	Wehikuł Czasu PL	19,90
Z	Wiggles PL	99,99
	Worms Armageddon PL	69,00
H	Worms World Party PL	79,99
	Wyspa 7 Skarbów PL	19,99
	Zeus Pan Olimpu PL	99,00

ORTOMANIA 39,-

Trzy doskonałe gry, łączące przyjemność grania z nauką trudnej polskiej ortografii. Zostały one zintegrowane ze sobą, co pozwala na wspólne dla wszystkich gier prowadzenie dzienniczka gracza, zawierającego popełnione błędy

MATEMATYKA+ GIMNAZJUM 59,-

Program dla wszystkich klas gimnazjum. Składa się z 2 części: ZADANIA - kilkaset zadań w różnych wersjach ze szczegółowymi i przystępnymi wskazówkami. TESTY - setki pytań testowych, składających się na TESTY KOMPETENCJI z możliwością symulacji TESTU KOMPETENCJI.

Matematyka+

ABC CHEMII 39,99

Zakres szkół podstawowej i średniej.

- Podręcznik chemiczny opisujący podst. działy chemii,
- Układ okresowy pierwiastków,
- Kilkadziesiąt zadań o różnym stopniu trudności,
- Testy z całego zakresu chemii

CHEMIA

Język POLSKI Liceum MATURA 49,99

Program pomagający w nauce języka polskiego na poziomie szkoły średniej ze szczególnym uwzględnieniem przygotowania do egzaminu maturalnego. Na program składa się kilka zintegrowanych modułów w tym Astro Orto 2 - dynamiczna gra ortograficzna.

POLSKI

HISTORIA+ GIMNAZJUM 59,-

Multimedialny program wspomagający naukę historii. Zawiera ponad tysiąc pytań testowych z całego zakresu gimnazjum. Setki istotnych reprodukcji rzeźb, map, dokumentów i zdjęć, obszerne, interaktywne kalendarium oraz funkcja KLASÓWKA!

Historia+

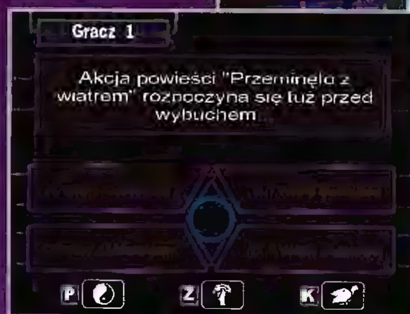
GATUNEK: LOGICZNA

Beat up a millionaire

yasiu

Pierwsza z dwóch omawianych w tym numerze gier z serii, którą można nazwać "nieduże gry za niedużą kasę". Od początku wita nas całkowicie po polsku, za co wydawcy należy się pochwała (szczególnie że ktoś tak uczulony na nieciekawe spolszczenia jak ja nie miał się do czego przyczepić).

Chwilę po starcie wybieramy liczbę zawodników: od jednego do czterech. Później każdy gracz musi wybrać swojego milionera, który - jak się niebawem okazuje - nie wzbogaci się dzięki nam. Popatrzcie na tytuł i pomyślcie. Tak! Tu po każdej udanej odpowiedzi mamy przyjemność (z czasem coraz mniejszą) obić - mówiąc brzydko - mordę naszemu bogaczowi i zabrać mu trochę kasy. Celem gry jest sprowadzenie pacjenta do parteru i pozbawienie go całego majątku. Jedyny problem polega na tym, że bicie milionera nie jest możliwe za darmo. Najpierw, wzorem telewizyjnych milionerów, trzeba odpowiedzieć na pytanie - są cztery odpowiedzi, trzy koła ratunkowe, no i nasza wiedza. Ta się z pewnością przyda, bo pytania naprawdę bywają ciekawe



- raz traktują o polityce, raz o muzyce, a innym razem o często wspominanej "rzyci Maryni". Ten aspekt, a mianowicie, że gra wymaga od nas znajomości nie tylko bitów, bajtów, skrótów klawiszowych w jakimś tam Q3, ale również informacji z rzeczywistego świata, jest jak najbardziej in plus. Jeśli poradzimy sobie z odpowiedziami, pozostaje jeszcze mały kłopot, a właściwie dwa. Pierwszy to konieczność sprawnego korzystania z czterech klawiszy kursora tak, aby sprawnie obić twarzyczkę naszemu bogaczowi. Ale to w sumie małe piwo. Gorzej jest z problemem numer dwa, czyli bezkrytycznym przysłuchiwaniem się tekstom, jakimi zarzuca nas program. Te nie należą do najłagodniejszych i co bardziej agresywni osobnicy mogą zdzielić przez pomyłkę monitor.

Jednak, ogólnie rzecz biorąc, BUaM należałoby uznać za całkiem niezłą zabawę, szczególnie gdy do gry zasiądzie maksymalna w tym przypadku liczba osób, czyli cztery, a wcześniej humorek graczy zostanie poddany odpowiedniej stymulacji... (no co, gilgotkami). Można się wówczas spodziewać mnóstwa śmiechu i radości. Szkoda tylko, że nie da się tego zbyt wiele razy powtarzać.

5

INFO

Producent: Xplorys ■ **Dystrybutor:** Lemon Interactive ■ **Internet:** www lemon interactive.pl ■ **Wymagania:** P133, 16 MB Ram, Win 9x, DirectX ■ **Akcelerator:** ze jak?!


■ niezłe spolszczenie ■ miejscami poczucie humoru twórców ■ czasem można się czegoś nauczyć


■ nazbyt ryzykowne poczucie humoru twórców ■ niektóre teksty lecące z ekranu ■ walenie kogoś w mordę za śmieszne nie jest

GATUNEK: AKCJA

Hooligans

yasiu

Kolejna gierka wśród produkcji tanich i łatwo dostępnych nie wydaje się tak ambitna jak wyżej opisany pastisz milionerów (tudzież miliarderów, zależy od strefy walutowej).

Akcja jest prosta jak konstrukcja polskiego budżetu, trzeba zrobić dziurę i tyle, najlepiej w naszym przeciwniku, a o resztę nie ma się co martwić. Oj... przepraszam, trzeba pomyśleć o tym, żeby zdobyć przy tym jak najwięcej pieniędzy, bo to przecież one zapewnią nam spokojną emeryturę (no co - może ZUS?). Droga do bogactwa zdaje się prosta - powinniśmy wybrać jednego z bohaterów (najciekawszy wydał mi się SpeeDJ) i następnie, kierując jego krokami, rozwałkować wszystko, co stanie na jego drodze. Oczywiście w tych kilku słowach nie można zawrzeć całego dobrodziejstwa inwentarza Hooligansów, wszak mamy tu do wyboru całkiem sporo rodzajów broni, a obser-



wowanie, jak wróg ochoczo używa ich ku własnej zgubie, jest wspaniałą zabawą.

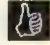
Ale do czasu, gra nudzi się dosłownie po dwóch godzinach. Sterowanie jest mocno niewygodne, zadania stawiane przed nami (czyli graczami) nudne jak kolejny wieczór z "Amazonkami" (tego finałowego nie liczę). Słowem - zabawa na krótko i tylko dla ludzi lubiących takie bezsensowne wyrzynki. Aż szkoda, bo Hooligansów wydano po bardzo niskiej cenie, w polskiej wersji językowej, a jakby tego było mało, gra jest dostępna w kioskach.

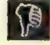
Niestety nie pomogły tu ładne kolory i hurraoptymistyczne teksty na okładce gry. Hooligans nie wniesie nic nowego nawet do płytoteki gracza - dziewicy. Owszem, warto to zobaczyć, ale nie jestem do końca pewien, czy warto wydać pieniądze. Jeśli miałbym decydować, to - prawdę mówiąc - wolałbym za tę kasę zabrać dziewczynę do kina albo kupić jakąś książkę.

2+

INFO

Producent: Ace Platinous Family ■ **Dystrybutor:** Lemon Interactive ■ **Internet:** http://www.apfamily com/■ **Wymagania:** P266, 64 MB Ram, Win 9x DirectX ■ **Akcelerator:** zapomnij


■ nieźle odmóżdża ■ niezła w sumie grafika


■ wszystko inne ■ ale przede wszystkim idea gry ■ a w mordę, w mordę, w mordę!!!

CZYNNE 7 DNI W TYGODNIU od 10 do 18

ul. Nowolipki 10/62, 00-153 Warszawa, tel. (22) 636 90 24, (601) 282 363, fax: (22) 831 84 10, e-mail: tomsoft@tomsoft.com.pl

GATUNEK: RTS

CONQUEST
FRONTIER WARS

[CDA] gem

Buduj i gromadź, gromadź i walcz; walcz i... buduj - w ten trójkąt wpisują się bez większych problemów wszystkie real-time strategy. A przynajmniej te, które mogą bez jakościowej straty pozbyć się członu "strategy" w nazwie. Chodzi w nich bowiem zazwyczaj o to, by klikać szybciej i pewniej, niż robią to inni. Słowem: RTS-y to taki gatunek, w którym wszystko już kiedyś było. ...Wszystko?

O Conquest: Frontier Wars zrobiło się głośno, gdy patronujący przedsięwzięciu Microsoft nieoczekiwanie, po blisko trzech latach od oficjalnej zapowiedzi, zrezygnował z jego wydania. Na szczęście po pewnych perturbacjach, o których nie czas i miejsce tu mówić, jej twórcom - Digital Anvil (kierowany przez Chrisa Robertsa - autora Wing Commander, a ostatnimi czasy - Starlancer; jak widać, miłość





do otwartych przestrzeni chłopaki mają we krwi...), udało się zdobyć pełnię praw do tytułu. I prace nad nim - siłami części DA, znanej pod nazwą Fever Pitch Studios - kontynuowano. Wreszcie, pod szyldem nowego wydawcy, Ubi Soft, gra pojawiła się na półkach sklepowych i... okazało się, że warto było na nią czekać!

Czynnikiem, który mógłby przyciągnąć graczy, nie jest jednak na pewno fabuła gry. Pomysł usprawiedliwiający ów tytułowy podbój, czyli wojny graniczne, nie zachwyca. Ot, standard - kilka pokoleń w przyszłość ludzie znaleźli bezpieczny i wydajny sposób na gwiezdne podróże - poprzez łączące niewiarygodnie odległe fragmenty kosmosu 'robacze dziury' (ang. wormholes). Pomysł nie jest nowy, podobnie zresztą jak sprawdzające się w grach komputerowych w 9 przypadkach na 10 znalezienie się, po przejściu przez wormhole w samym środku wojny domowej odrażających Obcych. Gdy dodać do tego, że wkrótce po niefortunnym spotkaniu i następującej po nim akcji ratunkowej, nad którą kontrolę sprawuje gracz, pojawia się trzecia, ostatnia obca rasa - odwieczni przeciwnicy tej pierwszej - otrzymamy całe tło gry.

Tło, które uważnym czytelnikom zapewne kojarzy się już z innym RTS-em - StarCraftem. Rzeczywiście - podobieństwo do SC jest uderzające. (Twórcy gry nie kryją zresztą wcale fascynacji produktem Blizzarda.) Uwikłani przypadkowo w wojnę Terranie, insektoidalne Mantis i "energetyczne" Calearons odpowiadają wiernie kanonicznej trójce: Terran, Zergów, Protossów. Rasy te nie są jednak na szczęście identyczne - ani z tymi starcraftowymi, ani ze sobą nawzajem. I tak Mantis dysponują lekką, szybką bronią - myśliwcami grupowanymi na lotniskowcach, wspieranymi dodatkowo z drugiej linii przez



Conquest: Frontier Wars to po prostu StarCraft w przestrzeni kosmicznej plus admirałowie i zaopatrzenie.

"broń rakietową" dalekiego zasięgu. Celearons, rasa bardziej lubująca się raczej w energii niż materii, ma szybkie i zwinne jednostki, nie wiedzieć jednak czemu, stawia na skuteczną obronę, nie zaś niszczycielski atak. (To jedyna ze stron konfliktu, która ma zdolność maskowania każdego dowolnego statku, co też - nawiasem mówiąc - przy możliwości tworzenia własnych wormholes, czyni z nich niewidzialnego, śmiertelnie groźnego przeciwnika.) Ludzie (Terranie) wreszcie jak zwykle stoją gdzieś pomiędzy dwoma poprzednimi rozwiązaniami - bazują na sile ognia, np. dreadnaughtów, nie boją się jednak korzystać z myśliwców zgrupowanych na lotniskowcach czy przeprowadzać szybkie, precyzyjne ataki "zamaskowanymi" kutrami rakietowymi.

Niestety nie dane jest nam wypróbować możliwości wszystkich trzech w kampanii single player. W przeciwieństwie bowiem do SC, ta jest tylko jedna - dla ludzi. Brak ten rekompensowany jest w pewnej mierze rozmachem tej ludzkiej - linia z punktów oznaczających kolejno wypełniane zadania wypełni w końcu całą mapę sporego wycinka kosmosu! Nie da się jednak zaprzeczyć - gry innymi jednostkami trzeba będzie uczyć się w skirmishach przeciw AI.

Podstawę sukcesu w C:FW stanowi, jak zwykle w real-time strategy, mądre zarządzanie skończonymi surowcami i produkowanymi budowlami oraz jednostkami. Tych pierwszych - surowców, są w grze trzy rodzaje: ruda, gaz i... ludzie. Znaleźć je można w postaci kosmicznych złóż - pasów asteroid, mgławic, oraz dodatkowo na stanowiących "oś" baz - planetach, wreszcie - co ciekawe - w miejscu zniszczonych jednostek - tak swoich własnych, jak wrogich. Niewiele więc przesady będzie w stwierdzeniu, że pola bitew stają się po wyczerpaniu tych najbardziej naturalnych prawdziwą kopalnią złota! Nie tylko jednak skończoność zasobów - których kombinacje pozwalają rozbudować i modernizować flotę - jest powodem, dla którego niezbędna jest szybka ekspansja, a nie uporczywe trzymanie się miejsca startu. Dzieje się tak ostatecznie dlatego, że bazy w Conquest: Frontier Wars są niezwykle specyficzne - budować je można wyłącznie na orbicie kontrolowanej planety lub planet. A jako że każda z nich ma jedynie 8 "slotów" mieszczących poszczególne części struktury, a niektóre z nich, jak centrum dowodzenia czy rafineria, mogą zajmować nawet 3 lub 4 "sloty", miejsce na orbicie szybko się kończy (zasadzie "orbitowania" nie podlegają jedynie stacjonarne jednostki defensywne - satelity, które rozmieścić można w zasadzie w dowolnym miejscu planszy).

Jednostek w grze jest kilkanaście dla każdej rasy, od "konstruktorów" i "zbieraczy", poprzez korwety i kutry rakietowe i... promy desantowe, po niszczyciele i dreadnaughty. Nie są one niezmienne - w trakcie gry zmieniać się będą dzięki upgrade'om (aż 4 stopnie rozwoju!). To wszystko jednak, w mniejszym czy większym stopniu, było już wcześniej. W czym zatem rzecz?

Nowatorstwo C:FW zawiera się w trzech rzeczach. Pierwszą z nich jest to, że to "Fleet Based Real Time Strategy", a nie RTS - tu rzeczywiście nie wystarcza postawić na dużą liczbę jednostek najsilniejszych - np. dreadnaughtów, tu naprawdę niezbędne jest tworzenie flot. Nawet jednostki najsłabsze, np. istniejące od samego początku gry korwety dysponujące jako jedyne działkami przeciw myśliwcom, są niezbędne nawet potężnym dreadnaughtom! Pojęcie flot nabiera także nowego znaczenia wtedy, gdy dowodzenie nad nimi obejmują... admirałowie - ktoś w rodzaju wirtualnych przedstawicieli gracza. Złudzeniu ich rzeczywistego istnienia przysparza fakt, że dysponują zestawem wyróżniających cech - specjalizacji w określonych typach jednostek, które zwiększają ich możliwości, np. siłę ognia czy wytrzymałość pancerza. Oddanie floty pod opiekę takiego dowódcy nie tylko znacznie poprawia możliwości wchodzących w jej skład jednostek, ale i wprowadza ład oraz sens w ich działania. Dzięki temu nie wszystkie z patrolującej grupy np. 8 kutry rakietowe zaatakują przelatujący "seeker" wroga - wystarczy przecież odpalić salwę z dwóch, wyraźnie oszczędzając bezcenną amunicję. Przy okazji oddanie floty pod dowództwo takiego wirtualnego dowódcy nie oznacza wcale utraty kontroli nad nią - w każdej chwili i bez najmniejszego sprzeciwu z jego strony możemy wtrącić się, przestawiając np. szyk, w jakim przemieszcza się flota, bądź wydając rozkaz "małej akcji na boku".

Drugą cechą szczególną C:FW jest to, że w obrębie jednego scenariusza przychodzi niejednokrotnie walczyć nawet na kilku (do 16), połączonych siecią "wormholes" mapach! Wyobrazić sobie to można następująco - grając odkrywasz całą mapę i nie znajdujesz bazy wroga. W przywoływanym tu po wielokroć StarCrafcie oznaczałoby to, że ktoś się bardzo pomylił! To, w C:FW, że częścią grupy musisz przeskoczyć na następną mapę, później - jeśli to niezbędne - kolejną itd. Dzięki temu plansza



pojedynczego scenariusza staje się naprawdę ogromna, a każde z zadań to kilka godzin gry! Ten układ sprawia również, że znacznie łatwiej o ciekawą i wymagającą rozgrywkę - wyobraźcie sobie tylko Starcraft, którego jedna misja toczy się w czterech różnych miejscach! Co ciekawe, twórcom udało się zapobiec gubieniu się na planszach - wzajemne powiązania plansz-systemów przez cały czas gry dostępne są na małej mapce w prawym dolnym rogu ekranu na schematycznym rysunku odrębnych systemów i przejść - "wormholes" pomiędzy nimi.

Mapka ta odgrywa inną, niezwykle znaczącą rolę - ukazuje, które systemy powiązane są wzajemnie liniami zaopatrzeniowymi. I to właśnie jest ten trzeci, moim zdaniem, najistotniejszy dla C:FW, a wspomniany już mimochodem kilkakrotnie, problem zaopatrzenia jednostek. Jak należy to rozumieć - każdy statek ma prócz współczynnika siły tarcz/pancerza także taki określony nazwą "supply". Precyzuje on, jaką ilość amunicji ma na pokładzie, innymi słowy - określa, jak długo dana jednostka jest w stanie toczyć bój! Skurczenie się błękitnego paska zasobów do pionowej kreski oznacza, że nie jest ona w stanie walczyć, że jedyną rzeczą, jaką można zrobić, by nie dopuścić do jej zniszczenia, jest zawierzenie sile ciągu silników pchających ją w stronę najbliższego punktu zaopatrzeniowego. Warto w tym miejscu wyjaśnić, że uzupełnienie zasobów następuje automatycznie, ale tylko w tzw. "promieniu uzupełnień", którym dysponują zaledwie trzy jednostki - kwatera główna, baza zaopatrzeniowa i jedyna mobilna - statek zaopatrzeniowy. Co więcej, aby baza zaopatrzeniowa, orbitująca wokół planety systemu innego niż macierzysty, mogła działać, niezbędne jest połączenie systemów budowanej bezpośrednio na wormhole "jumpgate". Dzięki temu, prostemu w gruncie rzeczy, zabiegowi nie ma mowy o "niepokonanych" armadach penetrujących systemy wroga w poszukiwaniu jego centrum dowodzenia. Zanim bowiem można będzie przystąpić do realizacji tego punktu planu, trzeba będzie zadbać, by pozostawione za plecami "jumpgates" nie pozostawały bez opieki - przerwanie linii zaopatrzeniowych oznacza w większości przypadków, po napotkaniu floty wroga i błyskawicznym wyzbyciu się amunicji, beznadziejną, bezsensowną śmierć. Nic zatem dziwnego, że to czynnik zaopatrzenia odgrywa pierwszorzędną rolę przy ustalaniu taktyki. Nie



den raz zdarza się, że jesteśmy zmuszeni wycofać całą flotę, gdyż zaistniała groźba dla "jumpgate" lub że w walce z lekkimi jednostkami straciliśmy całą amunicję...

Warto też wreszcie dodać, że przemyślne Digital Anvil/Fever Pitch Studios wprowadziło limit jednostek, przez co jest ich po prostu zbyt mało, by można było mówić o wystarczających siłach i zarazem skutecznie bronić własnych włości oraz atakować wraże. Dodatkowo, prócz ograniczenia globalnego, istnieje także limit wynikający z aktualnego poziomu ogólnie ujmowanych zdolności przywódczych. Ten ostatni można zwiększać jedynie budując określone typy struktur (czyli - jak w innych RTS-ach "farm"), co dodatkowo - ze względu na wspomniane już ograniczenie miejsc na orbitach, wymusza prowadzenie agresywnej polityki terytorialnej.

Jeśli chodzi o oprawę audiowizualną - Conflict: Frontier Wars jest być może nienadzwyczajne, ale z całą pewnością przyzwoite. Co ciekawe - zapowiadany pełny trójwymiar dotyczy jedynie jednostek, plansze są wciąż dwuwymiarowe. Jak się zdaje, twórcy świadomi tego, że wiele obiecujących strategii czasu rzeczywistego, z niechlubnym Force Commander na czele, przepadło z powodu nadmiernej swobody ruchu kamer, nie zdecydowali się na to. Wszystkim, czym dysponujemy, jest funkcja płynnego zbliżenia i obrotu obrazu o 90 stopni. I to, powiadam wam, wystarcza w zupełności. Nie sposób jednak nie zauważyć, że dzięki temu po prostu nie sposób się zgubić!

Dbałość o maksymalną prostotę i intuicyjność sterowania grą oraz jednostkami były zresztą, zdaje się, obsesją jej twórców. Sporą w tym zasługę ma fakt, że można, dzięki skrótom klawiszowym i myszy, grać zupełnie bez pomocy przysłaniającego 1/3 część obrazu interfejsu! Interesujące w nich jest to, że istnieją skróty "przewijające" kolejne fabryki, stocznie czy bazy badawcze, pozwalając nawet w środku największej bitwy, toczonej w jednym sektorze, wydawać rozkazy budowy w innym. Wymaga to naturalnie pewnej precyzji tak, by nie okazało się, że w miejsce planowanych 4 kutrów rakietowych, mających bronić "jumpgate'a" w sektorze A, zbudowałeś właśnie 4 promy desantowe w F, jednak oszczędność czasu jest znaczna. Podobnie proste jest przenoszenie się w miejsce, w którym zaczyna być gorąco: istnieje klawisz alarmowy - spacja - który w mgnieniu oka przenosi nas we właściwy punkt przestrzeni! Warto też wreszcie podkreślić, że dbałość o wyeliminowanie błędów w skryptach zarządzających zachowaniem jednostek - przykładem mało może widowiskowym, ale docenianym już w czasie pierwszych gier, jest fakt, że wydanie grupie rozkazu przejścia przez "wormhole" do innego systemu, zwykle dobrze pilnowanego, nie oznacza natychmiastowego skoku jednostek szybszych - one zaczekają na pozostałe - wolniejsze, cięższe, i dopiero wtedy, wszystkie razem wkroczą równocześnie na tereny wroga!

Wracając do grafiki - dwuwymiarowe plansze, stanowiące tło zmagań, prezentują się dobrze zwłaszcza po spatchowaniu gry. Nie jest to wprawdzie Far Gate, gdzie cały system obracał się wokół centralnie umieszczonej gwiazdy, jednak pasy asteroidów (surowiec), 6 rodzajów mgławic - niektóre z nich niszczą zapasy czy tarcze, inne spowolniają lub przyspieszają przelatujące przez nie jednostki, "mrugające" gwiazdy czy pulsujące "wormholes" - mogą się podobać. Dodatkiem niezbyt pasującym do wiarygodnego wizerunku kosmosu są pasy energetyczne - czyli w praktyce bariery dzielące planszę; jednak niemożliwe, zdaje się, byłoby bez nich sprawić, by w obrębie jednej planszy, po sąsiedzku, startowały dwie rasy... Dla odmiany jednostki (w pełni przestrzenne i w miarę szczegółowe) i ich ruch są wiarygodne i... po prostu zachwycające - zwłaszcza ukazujące możliwości engine'u wejście w "jumpgate" rozciągających się jednostek. Podobnie podobać się muszą efekty świetlne, które towarzyszą ostrzałowi i eksplozjom.

Koncepcja trybu multiplayer również przywodzi na myśl nieśmiertelny SC. Możliwa jest gra w dowolnej konfiguracji graczy-AI na planszach skirmishowych, tak w LAN-ie, jak w Internecie. I powinni znaleźć się chętni, by w nią grać - jej twórcom udało się, jak się zdaje, zrównoważyć jednostki na tyle, by żadna z nich nie dysponowała wyraźną przewagą czy stała od początku na straconej pozycji. Zdaniem Chrisa Robertsa, kierowano się tu starą grą w "kamień, nożyczki, papier" - tj. jeśli tylko którąś z cech danej rasy daje jej przewagę nad innymi, musi znaleźć się słabość, którą tamte dwie będą mogą wykorzystać. Oznacza to jednak zarazem, że wcale nie trzeba będzie budować "jeszcze większej ryby", by pokonać przeciwnika - wystarczą ataki w czułe punkty.



Za multiplayerem przemawia także wyjątkowość gry - tylko tu możliwe jest zwycięstwo nie poprzez bezpośrednie starcie dwóch armii. Możecie mi wierzyć - nie ma jak pozwolić przeciwnikowi uwierzyć w jego potęgę i w pogoni za naszymi "wabikami" rozciągnąć linie zaopatrzeniowe. Następnie jednym śmiałym atakiem zamaskowanych jednostek zniszczyć "jumpgate" i tym samym pozostawić flotę wroga bez możliwości odnowienia zapasów. Wreszcie atakami niewielkich, szybkich jednostek doprowadzić do tego, by przeciwnikowi wyczerpały się zasoby amunicji, zniszczyć ją i... przystąpić do błyskawicznego kontrataku!

Braki Conquest: Frontier Wars? Ciężko jednoznacznie stwierdzić ich istnienie. Dla mnie jest takowym niewykorzystanie potencjału tkwiącego w misjach kampanii. Widzi mi się wręcz, że zabrakło pomysłów na nie - zwłaszcza te pierwsze, wprowadzające w grę, które - niestety - są nieco przydługie i troszkę zbyt nużące. Z drugiej strony, być może winę za to ponosi koncepcja co do pierwszych misji - nietrudno przecież zauważyć, że spełniają one po trosze funkcję "szkoły", ukazującej wszystkich tych, który zwykli rozbudowywać własną bazę, uzbrajać się po zęby i dopiero atakować - w C:FW nie tędy droga...

Bez najmniejszej wątpliwości Conquest: Frontier Wars jest nieliczną z wydawanych ostatnio gier, w której czuje się, że zespół ją przygotowujący przeniósł na projekt miłość do gatunku i nie wahał się wstrzymać daty premiery (ponad miarę nawet), czując, że wciąż nie jest dopięta na ostatni guzik. Mimo to szkoda, że nie zdecydowali się na wcześniejszą premierę - jeśli Conquest ukazałby się np. wiosną 2000 - byłby sam na podium RTS-ów w otwartej przestrzeni. Teraz przychodzi jej walczyć o pozycję z Far Gatem, które wreszcie znalazło "drogę do Indii" - jej amerykańska premiera, nawiasem mówiąc, odbyła się w dzień ataku na World Trade Center... Mimo to jednak - Conquest: Frontier Wars wciąż pozostaje tytułem bardzo, bardzo atrakcyjnym. I to nie tylko dla wielbicieli SC i pokrewnych, ale i wszystkich, którzy lubią wymagającą rozrywkę. Bez wątpienia też, już wkrótce zaroi się od bliższych i dalszych mutacji rozwiązań dla Conquest: Frontier Wars naturalnych, dla gatunku zaś - przełomowych.

LinA



13/2001

8

INFO

Producent: Fever Pitch/Digital Anvil ■ **Dystrybutor:** Play-it ■ **Internet:** www.conquest.ubisoft.com ■ **Wymagania:** P2 350, 64 MB RAM ■ **Akcelerator:** tak



■ admirałowie ■ problem zaopatrzenia ■ scenariusze rozgrywane nawet na 16 mapach!



■ niejasne wrażenie, że mogło być lepiej... ■ w solowych misjach tylko 1 rasa do wyboru

Conquest: Frontier Wars to po prostu StarCraft w przestrzeni kosmicznej plu... ...wie i zaopatrzenie.

Seria Deer Hunterów ciągnie się już od kilku ładnych lat. Szczególne uznanie zdobyła w USA, gdzie niemal każda jej część [illegible]

GATUNEK: SIM

DEER HUNTER 5
TRACKING TROPHIES

■ Yasiu

Może jest to spowodowane faktem, że polowanie tak naprawdę nie należy do ulubionych rozrywek większości Polaków. Prawie każdy z nas woli gotowy schabowy na talerzu, niż uganianie się po lasach ze strzelbą w łapie z nadzieją na upolowanie obiadu. Coż, polowanie, które kiedyś było koniecznością, teraz stało się sportem, a sport, w którym punktowana jest jedynie śmierć przeciwnika mającego w porównaniu do myśliwego katastrofalnie mniejsze szanse, to dla mnie żaden sport. Dlatego żaden Deer Hunter do tej pory nie zdobył mojego uznania. Aż do teraz. Nie myślcie sobie, że coś mi się poprzestawiało i raptem spodobało mi się polowanie na jelenie. Nic z tych spraw, ale obowiązkiem moim jest pisanie o wszystkich aspektach gry, a w świetle tego muszę uznać piątego Deer Huntera za całkiem dobrą grę. Dlatego pominę wszelkie kwestie etyczne i przejdę do rzeczy.

Przygoda z tą gierką zaczęła się dla mnie dość nieciekawie. Wiele komputerów i konfiguracji sprawdziłem, zanim znalazłem tę właściwą, przy której Deer Hunter 5 dał się w ogóle odpalić, a do tego można było zagrać. Niestety, wymagania podawane przez producenta są absolutnie minimalne i jakby tego było mało, gra bardzo kiepsko obsługuje większość kart graficznych. Ale w końcu udało się. Nie uświadczyłem żadnego intra, wprowadzenia, nic z tych rzeczy. Praktycznie z marszu zostałem przeniesiony do głównego menu. Zabawa zaczyna się od stworzenia nowego myśliwego. Trzeba pana (pań brak) nazwać oraz wybrać jeden z dostępnych modeli - różniących się nieco wyglądem.





Kolejny krok to wybór poziomu trudności. Dostępne są trzy, różniące się między sobą na przykład tym, jak bardzo płochliwe są obiekty, na które polujemy, i jak dużo występuje ich na terenie objętym polowaniem.

Zanim gdziekolwiek wyruszymy, trzeba wybrać odpowiedni sprzęt. Część to absolutna podstawa - mowa tu o lornetce, mapie, licencji myśliwego oraz odbiorniku systemu GPS. Dalej mamy już całkowitą dowolność, a muszę przyznać, że ilość dostępnego uzbrojenia i amunicji jest naprawdę imponująca. Znajdziemy tu karabiny, strzelby śrutowe, łuki, kusze oraz wiele wariantów amunicji do nich. Do każdego gnata możemy dobrać zazwyczaj trzy rodzaje kul różniące się od siebie wagą, a co za tym idzie, parametrami - siłą rażenia, donośnością itp. Oczywiście nie zabrakło lunet montowanych na gnatach, tych również jest kilka: od zwykłej lunetki ze stałym powiększeniem aż po potężny kombajn z dalmierzem.



Przed wyruszeniem trzeba jeszcze zabrać kilka przynęt (gwizdki udające odgłosy wydawane przez jelenia, sztuczne poroże, zapachy itp.) oraz zdecydować, gdzie chcemy polować. Dostępnych jest sześć terenów oraz strzelnica. Całą zabawę trzeba zacząć od tego właśnie miejsca. Zanim na cokolwiek zapolujemy, musimy wykalibrować system celowniczy naszej broni, bo od tego zależą wyniki podczas właściwego polowania.

A polować można na kilka sposobów (oprócz dowolności co do sezonu i pory dnia, kiedy polujemy). Tak więc mamy możliwość wybrania się na pojedyncze polowanie (z botami lub innymi graczami przez sieć) lub zaangażowania się w cały sezon. Ta druga opcja to prawdziwe wyzwanie, bowiem autorzy postarali się o wierną symulację terenów polowania. A zatem jelenie dobierają się w pary, dorastają, umierają, krzyżują się między sobą itp. Gracz, aby przygotować sobie grunt, może sadzić trzy rodzaje roślin uwielbianych przez rogacze, przeprowadzać zwiad, przygotowywać sobie stanowiska strzelnicze w wybranych miejscach itp. Powiadam wam - sezon zrobił na mnie duże wrażenie.

Ale, tak czy inaczej, wszystko sprowadza się do tego, że zakładamy na nogi gumofilce, bierzemy plecak, strzelbę i ruszamy w teren. Muszę przyznać, że upolowanie jelenia nawet na najniższym poziomie trudności nie jest łatwe. Trzeba dobrze znać zwyczaje tych zwierząt, aby wiedzieć, gdzie szukać. W końcu na pewno trafimy na jakiś trop albo... pozostawioną kupkę. Skradając się po śladach na pewno dojrzymy cel polowania. Potem (jeśli wiatr nam sprzyja i zwierz nie ucieknie) wszystko zależy od pewnej ręki. Powalenie zwierzęcia jednym strzałem nie jest łatwe, więc najczęściej będziemy musieli podążać śladem krwawiącego celu, aby w końcu najprawdopodobniej znaleźć padnięte zwierzę. Wtedy klikamy je, dodając je do naszej listy trofeów i bawimy się dalej.

Ponieważ tereny, na których polujemy, są całkiem spore, autorzy pozwolili nam poruszać się kilkoma środkami transportu. Miło z ich strony, tylko czemu, do diabła, siedząc na przykład na koniu nie mogę obejrzeć mapy? Nie mówiąc już nawet o strzelaniu. Ale mniejsza z tym, to jeden z wielu buraków uprzykrzających grę. Wymieniać ich wszystkich nie będę, bo szkoda na to miejsca. Powiem tylko, że gdyby gra była pozbawiona błędów, dostałaby dużo wyższą ocenę. A tak... no cóż, nie ocenię wysoko gry, która, owszem, jest całkiem niezła, ale z którą trzeba walczyć.

Kończąc wyrażę tylko cichą nadzieję, że w kolejnej części upolowanie jelenia będzie jeszcze trudniejsze. Ostatecznie zwierzak bronić się nie może, a zwierzęta, które mogą nam zagrozić, spotykamy zbyt rzadko. Jeśli jeleń będzie mógł odpowiedzieć ogniem, wtedy będzie można się naprawdę dobrze bawić - tylko czy to będzie jeszcze polowanie?

7

INFO

Producent: WizardWorks ■ **Dystrybutor:** SunStorm ■ **Internet:** www.deerhunter5.com ■ **Wymagania:** P200, 32MB RAM, Win 9x, DirectX ■ **Akcelerator:** wskazany

(+) ■ jakoś jednak wciąga ■ spory arsenał środków

(−) ■ monotonne ■ sporo rozmiatych (niedużych, ale...) bureczków ■ nie lubię zabijania zwierząt

Polujemy na jelenie.

GATUNEK: FPP/TFP

Deadly Dozen

Mac Abra

DEADLY DOZEN

Nie będę ukrywał, że od dłuższego czasu z niecierpliwością oczekuję na premierę gry, która ma niewiele wspólnego z ulubionymi przeze mnie strategiami. Wprawdzie jej akcję również osadzono w czasie II wojny światowej - ale to gra akcji i na dodatek FPP. Mowa oczywiście o Medal of Honor - Allied Assault.

Każdy, kto widział intro albo jakiś trailer MoH - wie, czemu. Niestety od premiery dzieli nas jeszcze kilka miesięcy. Szczęściem dorwałem - trochę przypadkiem - Deadly Dozen. I w moich uszach rozdzwoniły się sygnały alarmowe. Wprawdzie DD to gierka low-budget (na Zachodzie kosztuje niecałe 20$ i zrobiono ją niemal w garażu), zatem w porównaniu z MoH będzie zapewne jak mały fiat przy porsche. Ale to też druga wojna światowa i też nie tylko strzelanie - i wystarczyło jedno pociągnięcie nosem starego gracza, by wyczuć to, co w grach nader cenię - KLIMAT. A ponieważ na bezrybiu i rak ryba... wyruszyłem w małą podróż do USA, gdzie w pewnym domu starców dożywa swoich dni świadek opisanych w Deadly Dozen wydarzeń.

...Hę? Z prasy? Wywiad? Ze mną? Poczekaj chłopcze, w takim razie podkręcę sobie aparat słuchowy. A ty przesuń się bliżej okna, bo i ze wzrokiem u mnie nie najlepiej, a lubię widzieć, z kim rozmawiam. ...OK, Let's go! ...Ile mam teraz lat? A policz sobie, chłopcze. Gdy powołali mnie w 1941, miałem 19. To teraz ile? Hę? ...Że co? Że nie wyglądam? No pewnie, że nie!



Gdy się nie ma pistoletu z tłumikiem pod ręką, komandos atakuje tym, co ma w ręku.

Gra FPP/TPP w realiach II wojny światowej; dowodzimy tu grupką straceńców. Wyraźna inspiracja filmem "Parszywa dwunastka" nie jest w niej wadą. Niby nic takiego nadzwyczajnego - ale wyróżnia się z tła.

Zawsze byłem zdrowym byczkiem! Żebyś ty mnie wtedy widział. Pięści jak bochny, bary jak szafa. Ale i łeb nie od parady. A tak, do bitki się rwałem, owszem. Pyskowałem też oficerom i wkurzałem kaprali. Wiesz, dyscyplina nie była moją najmocniejszą stroną. I w końcu podpadłem wszystkim. Już robiło się wokół mnie, że tak powiem, niezbyt pachnąco i dość gorąco. Ale na szczęście wtedy stary Ike... No jak to "jaki Ike"?! Czego was teraz w tych szkołach uczą? Eisenhower! Tak, TEN Eisenhover, ówczesny głównodowodzący wojsk amerykańskich, późniejszy prezydent... Podaj mi tę puszkę piwa, co? Nie bój się, lekarz nie zakazał - dobrze mi robi na nerki. Cheers!

...Zatem co ja mówiłem? Aha! Stary Ike wpadł na pomysł, by stworzyć jednostkę do zadań specjalnych. Niedużą i niezbyt taką "wojskową". Ike powiedział, że chciałby tam widzieć takich... no, zadziornych, z jajami, ale i pomyślunkiem. I tak ocaliłem swój tyłek. Szefostwo z ulgą oddelegowało mnie do tego oddziału. "Oddział" to zresztą wielkie słowo. To nawet nie był pluton. Dokładnie 12 facetów. ...Co takiego? Już słyszałeś taką historię?! Gdzie? CO - W KINIE?! "Parszywa dwunastka"?!! Nieee, chłopcze, nie kpij sobie ze starego żołnierza. Może i mam tę osiemdziesiątkę na karku, ale jeszcze jestem w stanie wykopać ci ze łba te brednie! ...No! Nie byliśmy żadnymi przestępcami! To raz. Po prostu nie lubiliśmy drylu i mechanicznego wykonywania rozkazów. Po drugie, nasz dowódca ni cholery nie przypominał Lee Marvina. Był niewiele starszy od nas i wcale nie był siwy. Dobra, miał podobny do niego głos - ale to o niczym nie świadczy. I wcale nikt nas nie wysyłał na samobójczą misję. Misje były trudne, i owszem - ale żaden z nas nie zgodziłby się iść na pewną śmierć. Nie byliśmy żadnymi fuckin' kamikadze, ani bohaterami. Chcieliśmy żyć. Wiesz, jak chce się żyć, gdy ma się 20 lat?



Okopany MG-42 + Pantera... Nie będzie lekko, oj nie.



Nie miał prawa jazdy. W czasie wojny jest to zbrodnia karana w trybie doraźnym.

Parszywa dwunastka? Czemu nie!



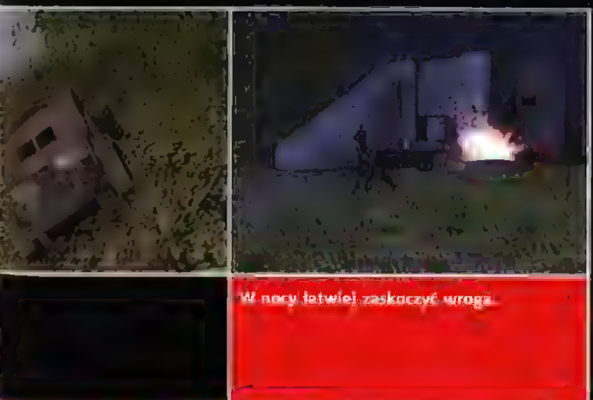
...Wbrew pozorom zlecone zadania nie były takie trudne. Choć na pewno nikt nie nazwałby ich prostymi: a to wykończyć jakiegoś oficera i przechwycić tajne dokumenty, a to zlikwidować punkt łączności wroga (naturalnie po jego stronie frontu), a to zorganizować zamach na jakiegoś hitlerowskiego bossa. Było ciężko - owszem - ale nie beznadziejnie.

Działaliśmy w małych, góra 4-osobowych grupkach. Szybki atak, szybki odskok - zanim zaskoczony wróg zdołał zebrać większe siły, nas już nie było. A przynajmniej być nie powinno. Bo wiesz - na wojnie jak na wojnie. Bywało różnie. Tak naprawdę to najbardziej dawały nam w kość chwile, gdy po wykonaniu zadania wialiśmy ku swoim. Człowiek był śmiertelnie zmęczony, czuł, jak serce dudni mu gdzieś pod czaszką; niektórzy z nas byli ranni i bez apteczek, słaniali się na nogach. A my nie



porzucaliśmy rannych. Wróg zwykle siedział już na trasie naszego odwrotu i rychtował te swoje cholerne MG 42. Nie uwierzysz, jak nienawidziliśmy tych maszynek - wręcz "rzygały" ołowiem, a ich pociski z kilkuset metrów rwały ciało na strzępy. Już nie wspomnę o czołgach. A my nie mieliśmy przecież nic prócz broni ręcznej! (I to z kończącą się amunicją, której przecież nie było jak uzupełnić.)

...Nie, jasne że mogliśmy używać zdobycznej broni - ale ze schmeissera albo mausera nie ugryziesz nawet Pz III i IV, że o Tygrysach i Panterach nie wspomnę. A te miały skórę grubości



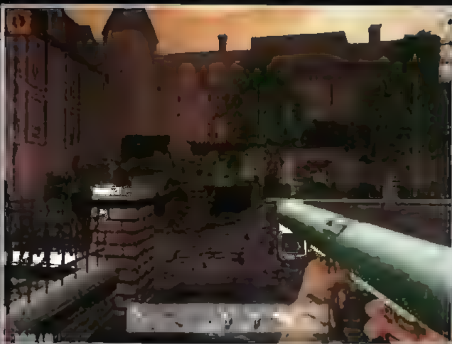
W nocy łatwiej zaskoczyć wroga

10 cm. Tego paroma gramami ołowiu nie przebijesz. Nie wiesz nawet, jak bezradny czuje się człowiek, gdy widzi jak lufa 75 mm albo i 88 mm działa obraca się w jego stronę, a on może tylko mieć nadzieję, że szkopy kiepsko celują. Brrr. Ale my przeszliśmy naprawdę dobre szkolenie - mieliśmy sposoby również na czołgi. Bazooka, panzerschreck czy panzerfaust... a jak nie było czegoś takiego pod ręką, do doczepiało się do pancerza wiązkę dynamitu. Albo podkładało miny pod gąsienice. Ale do tego to już trzeba było mieć 'cojones' niczym melony - jak mówią Meksowie. I dużo szczęścia.

Konkrety 1

Drużyna liczy 12 ludzi, z czego do każdej akcji wybieramy 4 osoby. Każda postać scharakteryzowana jest za pomocą kilku zdolności (obsługa broni ciężkiej i lekkiej, celność, wytrzymałość itp.). Akcję oglądamy w FPP lub TPP. Patrzeć możemy oczyma dowolnego żołnierza i w dowolnej chwili przełączać się na innego. Reszcie grupy możemy wydawać 4 podstawowe rozkazy (hold position, hold fire, follow me, fire at will) i ustawiać ich w kilka rodzajów szyku. Żołnierze nie potrafią się czołgać - dziwne! - ale mogą przyklękać. Każdy z nich może nieść w sumie 6 rodzajów oręża + dodatkowe wyposażenie. Po odpaleniu grę możemy precyzyjnie ustalić poziom detali, stopień trudności oraz realizm uszkodzeń - arcade lub realistyczny. (Fanom typowych action-FPP polecam ten pierwszy.) Drugi przeznaczono dla tych, których do furii nie doprowadza śmierć od jednego trafienia wrażą kulą i którzy lubią się skradać. Wszelako w obu trybach widać wyraźny wpływ ran na osiągi prowadzonego żołnierza.

...Ile misji zaliczyłem? Całe 10 - ani mniej, ani więcej. Od 1943 do 1945. Mówisz, że to nie za wiele? Ha! Ciekawe. Jaki mądry. Biurkowy bohater. A przejdź choć jedną i wtedy pogadamy! A ja tam byłem, wraz z chłopakami: Dania, Norwegia, Afryka, Normandia podczas D-Day, Afryka, Ardeny w przeraźliwie zimną grudniową noc... Wiosną, latem, zimą. W dzień i w nocy. W słońcu, deszczu i śniegu. Byliśmy biczem bożym. Nic nie mogło nas zatrzymać. Rżnęliśmy Szwabów nożami, zdejmowaliśmy ich ze snajperek, peemów, karabinków Garanda i Mausera oraz broni krótkiej. Rozrywaliśmy ich minami, granatami i pociskami bazook. Rozjeżdżaliśmy szkopów i parszywe szkopskie owczarki ich własnymi samochodami, motocyklami, a nawet zdobycznymi czołgami. Wbrew pozorom wcale nietrudno się to cholerstwo prowadziło.



...Nie. Nie zawsze skutkowała brutalna siła ognia. Czasem robiliś-my ich w balona ćwierćdolarówkami. Jak? He, he, trywialnie prosta metoda. Wiesz, jak taka moneta potrafi lśnić w słońcu. Parę razy widziałem, jak ich patrol specjalnie lazł w pole, by zobaczyć, co też tak się tam z daleka błyszczy. Wprost na nasze noże i lufy lub na podłożone miny. Mieli potem trochę rozrywki, he, he. Ale widziałem też, jak i paru naszych powiększyło grono aniołków, bo nieuważnie patrzyli pod nogi. Pamiętam takiego chłopaka z Wisconsin. Zgubiła go niechęć do nauki języków. Podszedł do tabliczki przy drodze, popatrzył i powiedział z tym swoim akcentem "patrzcieee, ludziskaa, tu jakiś Niemiaaaszek leeeży. Dziwnieee siee nazyyywał: "Aaachtung Miiinen"". I potem zrobił o jeden krok za dużo. ...Nie patrz się na mnie takim dziwnym wzrokiem. Ten dowcip ma już niemal 60 lat. Kiedyś nas śmieszył. Wtedy śmieszyło nas byle co. Gdy nie wiesz, ile jeszcze pożyjesz, starasz się żyć na maksa. Korzystaliśmy z każdej okazji, by się pośmiać. A uwierz mi, za wiele ich wówczas nie było.

...Co mi dało najbardziej w kość? Pierwsza misja. Wcale nie była taka trudna - ale była pierwsza. Najpierw niechcący odłączyłem się od oddziału. Myślisz, że prosto jest znaleźć trzech ludzi w gęstych zaroślach, z mgłą wiszącą tuż nad ziemią, idąc przez potencjalne pola minowe i trzymając w ręku snajperkę?

Oczywiście, że miałem kompas. Oczywiście, że uczono nas maszerować na azymut. Mapa? Jakże inaczej. Miałem. Ale jak ci świśnie nad głową parę kulek, nagle zapominasz, co to znaczy "azymut" i gdzie jest na mapie północ. Tym bardziej że Niemaszki mieli wzrok jak sokoły w dzień i sowy w nocy - i żadnych, cholera, wątpliwości. Myślisz, że wołali "halt" albo może "ausweis, bitte", gdy zobaczyli jakichś ludzi? Gdzie tam: "alarm!!!" i dawaj pruć, z tego, co tylko mieli pod ręką. A te ich schmeissery robiły w człowieku gustowne dziurki - 9 mm przy włocie i coś, co

Konkrety 2

Wizualnie gra wygląda całkiem nieźle. Szczególnie na w miarę mocniejszym sprzęcie (C800 + 256 MB + GeForce 2 w pełni wystarczą, by grać w 1024 x 768 w 32 bitach i z detalami na maksa oraz przy sporej ilości FPS). Engine nie powala możliwościami, lecz gra nie wygląda archaicznie. Przyzwoite tekstury i animacje ruchu, niezłe wybuchy. Ładne niebo! Wiernie odtworzone mundury, detale uzbrojenia i pojazdy. Niezłe animacje postaci. Szwankuje trochę interakcja z otoczeniem - niektórych drzwi (drewnianych) nie ruszy nawet wiązka dynamitu. Pancerne czy jak? Podobnie niektóre lampy - chyba kuloodporne? Pochwalę za to 100% brak krwi i flaków. Ludzie umierają tam w sposób filmowy (a la lata 60) - w miarę efektownie, ale bez widoku choćby kropli krwi. Ja nie narzekam.

Konkrety 3

Warto pochwalić muzykę (w plikach MP3). Nie będę twierdził, że jest wybitna - lecz dokładnie taka jak trzeba: werble, nieco posępne brzmienie instrumentów dętych, długie durowe akordy. Wiecie: jak Rzymianie idą, to grzmią trąby i kotły, jak Indianie atakują - brzmią niespokojne glissanda skrzypiec i dudnią kotły. A jak film wojenny - to warrrczące werble, marszowy rytm i chóry w tle plus (naturalnie) kotły. Ale co poradzić - to się sprawdza, to brzmi. Więc niech i tu będzie. Engine potrafi dograć odpowiednią ilustrację muzyczną do wydarzeń, co tym samym dynamizuje akcję. Jeśli lubicie klimaty a la "Gladiator" - tu jest czego słuchać. Przekonacie się o tym już podczas instalacji gry. Niam. Szkoda tylko, że utworów wprawdzie jest dużo - ale trwają po góra 90 sekund.

przypominało rozmiarem piłeczki golfowe, gdy wychodziły piechami. Zaś Niemców było tam (i nie tylko tam) jak robaków w starym serze. I ciągnęło ich w naszą stronę jak muchy do miodu. Albo mieli szósty zmysł, albo "kreta" w naszym dowództwie. Inaczej sobie tego wytłumaczyć nie mogę.

Szczęściem jakoś jednak dołączyłem do swoich. Potem bez problemu zdjąłem kaemistę przy zamku - grunt to nadejść nie z tej strony, z której się ciebie spodziewają. Swoją drogą, Niemaszki mają chyba tak jak koty - po 9 żyć. Jeśli nie stukniesz takiego prosto w arbuz, bardzo niechętnie idzie do tej swojej Valhalli. Ja mu się nie dziwię - ponoć tam podają tylko piwo i parówki z wody. Oraz kiszoną kapustę. Jak to w ogóle można jeść? Ale skoro już mowa o piwie... O, dzięki. Jak widzisz refleks mam jeszcze w porządku. Sobie też weź. Prosit!



W każdym razie myślałem, że dalej to już będzie bułka z masłem. Ale okazało się, że używanie granatów wewnątrz budowli jest trudniejsze, niż podejrzewałem. Swoją drogą, ktoś tam w dowództwie nie pomyślał. Granaty obronne w środku budowli? Kpina. Toż te "cytrynki" koszą trawę w promieniu kilkudziesięciu metrów. Inna rzecz, że jakieś wybrakowane były, bo wystarczyło parę metrów od eksplozji, by nie robiły większej krzywdy. A powinny, cholera, jeszcze jak powinny. A potem jeszcze musiałem kierować tym niemieckim dżipem. Oni to chyba nazywali "Kibel...", a nie - "Kubelwagon". Jeśli wydaje ci się, że to było proste, to się mylisz. Żadnych tam wspomagań kierownicy, automatycznych skrzyni biegów czy ABS. A do tego o karoserię dzwoniły kulki Szwabów. Taki dżip to nie czołg - niewiele trzeba, by go potrzaskać. Czołg, swoją drogą, też się pojawił. Oh, my God. To nie było miłe. Ale gdy się takie coś przeżyło, to potem byle co człowieka nie ruszało.

Konkrety 4

Wady gry? DD lubi czasem wyskoczyć sobie do Windows. (Faktem jest, że istnieje spory patch, po którym stabilność gry zwiększa się radykalnie.) Dolujące jest to, że robi tak PO ZALICZENIU MISJI (a przed zrobieniem save'a! Moja rada jest prosta: róbcie je sami i to często). Czasem zaś nasi żołnierze - np. ciśnięci falą uderzeniową pobliskiego wybuchu - wpadają nagle... do głębokiej wody. Jaka woda?! Skąd? Czemu? Nie wiem. Wiem za to, że jak "przygrzał" do mnie Tygrys - a wokół były tylko zielone wzgórza - to niespodziewanie znalazłem się w jakiejś głębi. (A nade mną PŁYWAŁ [sic!.] tenże czołg). I z tej wody nie da rady wyleźć - chyba że włączycie cheat na fruwanie. Bardzo śmieszne. Misji nie ma za wiele - 10 (+ trening) - każdą można przejść w 1-3 godziny. I co dalej?

Sterowani przez komputer (niezależnie od wybranego stopnia trudności) Niemcy mają, moim skromnym zdaniem, za dobry wzrok i zbyt celne oko. Teoretycznie to ja jestem komandosem i to ja powinienem zaskakiwać wroga. W praktyce Niemcy zwykle dostrzegali nas wcześniej.

Czasem nasi ludzie jakby zapominali o rozkazach: patrz, czy idą za tobą, żebyś się nagle nie ocknął jak ten Kevin - sam w domu. No, nie sam - dookoła Niemcy. Ale śmieszne... No i brak trybu multiplayer. W dzisiejszych czasach? Więcej grzechów (gry) nie pamiętam.

...Mówisz, że chciałbyś zadać jeszcze parę pytań? Nie ma sprawy, prasa to potęga. Pytaj. ...Hę? Możesz to powtórzyć? ...Multi... - co? Multiplayer?! Co to jest? To jest po amerykańsku? To może was w Polsce tak uczą, bo jak żyję, takiego słowa nie słyszałem! Że niby teraz to niezbędne? Daj spokój, myśmy w naszej Deadly Dozen radzili sobie bez takich rzeczy. Multiplayer. Też mi coś. To słowo brzmi jak jakiś komunistyczny slogan. Hej, mam nadzieję, że nie jesteś komunistą? To wprawdzie byli nasi sojusznicy - ale ja tam nigdy nie ufałem ludziom, którzy pili herbatę ze spodeczków i wódkę ze szklanek.

Broń Amerykanów



M1 Garand Semi-Automatic Rifle
Półautomatyczny karabin - to naprawdę niezła broń; łączy stosunkowo dużą celność i zasięg ognia z szybkostrzelnością znacznie większą od zwykłych karabinów. (Garand nie wymagał przeładowania po każdym strzale.) Radzę go nie lekceważyć! Szczególnie gdy od wroga dzieli was kilkaset metrów.



M1 Thompson SMG
Pistolet maszynowy; strzela pociskami 0,45 cala, z prędkością rzędu 700 kul na minutę. Doskonały do walk na dystans mniejszy niż 100 metrów i starć w mieście lub w budynkach.



M1903A4 Springfield Bolt - Action Sniper Rifle
Po prostu snajperka. O zaletach i przeznaczeniu takiego rodzaju broni mówić nie muszę. Szczególnie w tej grze, gdzie rzadko kiedy udaje się wyeliminować wroga jedną kulą. Snajperka czyni to z łatwością (o ile mierzycie w głowę).



1911A1 .45 Automatic Pistol
Standardowa broń krótka. Pociski 0,45 cala robią niezłe jatki - ale wbrew pozorom broń wymaga pewnego treningu strzeleckiego, jeśli chcecie, by w pełni ukazała swe zalety.



M1 "Bazooka" Anti-Tank Weapon
60 mm pocisk kumulacyjny bez problemów penetruje pancerz większości niemieckich czołgów (ale mierzcie raczej w bok czołgu, nie atakujcie frontalnie). Dobrze się też sprawia jako "kieszonkowa artyleria" przy atakach na bunkry czy umocnione punkty oporu wroga. Skuteczny zasięg ognia to ok. 60-80 metrów, ale w przypadku Tygrysa warto atakować z połowy tego dystansu.
PS Niektóre niemieckie czołgi posiadają specjalne osłony z blachy pancernej, które chronią je przed pociskami kumulacyjnymi. Warto więc mierzyć w miejsca nieosłaniane przez te ekrany.



Combat Knife
No cóż - nie jest łatwo zabijać nożem. Ale niekiedy jest to w tej grze niezbędne...

PS Niemiecka broń jest zbliżona parametrami do amerykańskiej. Warto tylko pamiętać, że panzerschreck jest skuteczniejszy od bazooki i ma większy zasięg. Nieźle też sprawiają się zdobyczne niemieckie MG-42 i schmeissery.

...Dobra, kończ chłopie ten wywiad. Mam chęć się zdrzemnąć. Muszę być w dobrej formie, bo umówiłem się dziś wieczorem na partyjkę szachów z pielęgniarzem. Nazywa się Brown. Jego dziadek nosił jeszcze nazwisko Braun i zginął w Ardenach, w 1944. Możliwe, że z mojej ręki. Na tym polega wojna... Ale obaj próbujemy o niej zapomnieć. Na tym polega życie. I pamiętaj - wojna to nie zabawa. Może dla ciebie, jak sobie siedzisz w wygodnym fotelu i gapisz się w monitor. Ale my tam NAPRAWDĘ ginęliśmy. Nie szafuj zatem bezmyślnie naszą krwią. OK?

Nie wiem, czy gra będzie w Polsce. Sugeruję jednak, by dystrybutorzy zwrócili na nią uwagę - jest dobra. (Nie żaden tam wielki hit, ale...) Ale jeśli zapalony (...aaa! gdzie gaśnica?!) fan strategii zaczyna z własnej woli w nią grać... to coś w sobie mieć musi. Zauważcie też, że symulacje żołnierzy w FPP są modne. Zatem na tej fali można popłynąć - byle nie finansowo :). Ale kto nie ryzykuje - ten nie wygrywa. Nie tylko na wojnie.

CD-ACTION 01/2002

7

INFO

Producent: WizardWorks ■ **Dystrybutor:** Infogrames ■ **Internet:** www.n-fusion.com ■ **Wymagania:** P2-300, 64 MB, DirectX, Win 9x/00/XP ■ **Akcelerator:** tak (8MB RAM)

■ muzyka oraz (choć mniej) grafika ■ skraca oczekiwanie na Medal of Honor :) ■ klimat ■ nie ma rzeźni

■ tylko 10 misji ■ brak trybu multiplayer ■ mocno wskazane upatchowanie ■ Niemcy faktycznie byli nadludźmi?!

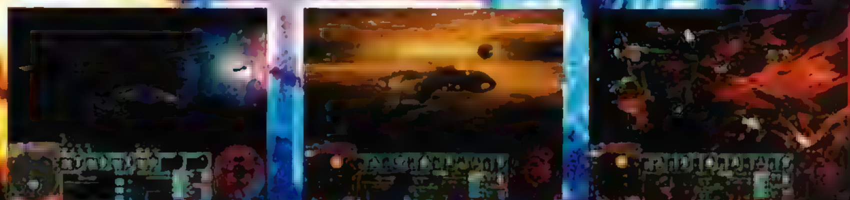


Cztery rasy i cztery armady statków kosmicznych
Dwie kampanie, w każdej ponad 20 rozbudowanych misji
Możliwość dowodzenia sześcioma statkami jednocześnie
Rozbudowany system sztucznej inteligencji
Budowa floty spośród ponad 20 dostępnych klas statków powietrznych, do wyboru klasy statków dobrze znane fanom serialu Star Trek oraz nowe, specjalnie stworzone na potrzeby gry

DOMINION WARS

STAR TREK: DEEP SPACE NINE

W tej grze nie będziesz tracił czasu ani na budowanie baz, ani na gromadzenie surowców. Tu liczy się tylko umiejętność strategicznego myślenia. Udowodnij, że Twoja taktyka będzie najskuteczniejsza.





w sprzedaży za 59 zł

TopWare INTERACTIVE

Sprzedaż wysyłkowa: Topware Poland Sp. z o.o. tel.: (033) 81 30 316, fax (033) 81 30 304, www.topware.pl; email: sales@topware.pl

GATUNEK: EROTYCZNA

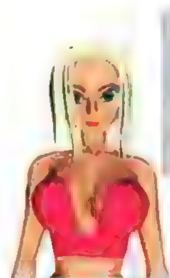
Wyspa miłości



Ostrzegamy!
Gra wyłącznie dla osób pełnoletnich - ale tych, które mają szczeniackie podejście do spraw erotyki.
Strzec przed dziećmi i pełnoletnimi o IQ wyższym niż 90.

Matt Riggs

"Witaj chłopaczku w świecie Ryśka Bogackiego. Zanim jednak rozepniesz rozporek, pozwól, że opowiem ci trochę o naszym bohaterze. (...) Oto Rysiek na swoim prywatnym jachcie «Słodka Cipka». (...) Ryśkowi nie zawsze się tak powodziło. Miał kupę własnych kompleksów tak jak ty. (...) A co najgorsze, swojego małego musi szukać przez lupę".



Spokojnie, nie przecierajcie oczu. To nie Cats czy inny Wamp. Tak zaczyna się instrukcja do gry Wyspa Miłości, którą miałem nieszczęście recenzować. Kilka innych smakowitych cytatów z tej instrukcji (jeśli można tak nazwać kartkę formatu A2) pozwoliłem sobie wykorzystać w tym tekście.

Żyjemy w kraju, w którym chyba nawet pastę do zębów reklamuje się za pomocą nagich aż po biodra damskich nóg. I nie od dziś wiadomo, że brak pomysłu na reklamę tudzież nędzę i miałkość filmu/gry itd. najlepiej zatkać gołymi zadkami i tzw. "momentami" (patrz: film "Wiedźmin"). Przerabialiśmy to przy "Rezerwowych Psach" - ale tradycja w narodzie nie ginie. Oto uraczono nas podobnym gniotem. Teoretycznie jest to przygodówka - ale nie będę profanował tego szacownego gatunku zaliczając WM do jego grona. Fabuła gry - opowiada o przygodach wspomnianego Ryśka Bogackiego - pod porządkowana jest "momentom". Reszta to tylko pretekst. Pod tym względem WM niewiele ustępuje tak wspaniałym dziełom kinematografii, jak np. "Głębokie Gardło", "Gorące pielęgniarki" czy może nawet - w porywach - "Napalone panienki w akcji". A momenty... n.e, szkoda słów, szkoda czasu, szkoda tych, co to kupią!

Erekcjomierz: jeśli ci się poszczęści i zaczniesz się dobierać do dziewczyn, kliknij ten przycisk na głównym pasku i patrz, co się stanie.

Spolszczenie jest (aż dziwne) niezłe - tzn. większość głosów i, hm, interpretacja tekstu. Ale... po prostu posłuchajcie tych dialogów.

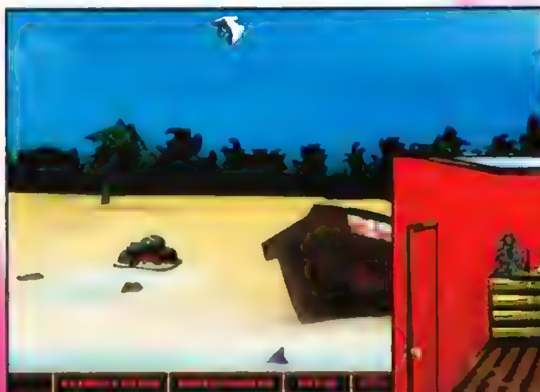
Zabawne?

"Środki ostrożności i ostrzeżenie przed epilepsją. Zalecamy regularne przerwy w grze, by uniknąć przemęczenia oczu".

MR: ja dodałbym po chamsku - ale w klimacie instrukcji - "oraz ręki". Umysłu przemęczyć tym nie sposób!

"Zalecamy również rodzicom, by pilnie nadzorowali dzieci. (...) Jeśli u Ciebie lub twojego dziecka (...)".

MR: i tu was mam, panowie dystrybutorzy. Trzymam was za... słowo. Napisaliście bowiem na pudełku "od lat 18". A w instrukcji sugerujecie nadzór nad dziećmi? 18-latek dzieckiem jest tylko formalnie - ma już prawo decydować o tym, w co gra i nikomu nic do tego. Zatem po co ostrzeżenie? A może uważacie, że tatuś może sobie pograć z małym synkiem w to... coś? Sorry, ale to już jest OBRZYDLIWE. Panowie dystrybutorzy - czy dalibyście w to pograć swoim, powiedzmy, 10-letnim dzieciom? (Nawet pod nadzorem?) Niech się gówniarz uczy, co to znaczy np. "spuścić się w spodnie" albo kto to jest onanista, wibrator itd.? Jasne. Przyda się im na dłuższej przerwie - będą mogli podyskutować nie tylko o pokemonach. Jeśli tak - współczuję waszym dzieciom. Jeśli nie - to czemu namawiacie do tego innych? "Pieniądze nie śmierdzą" - wiem. Ale mi jednak coś tu śmierdzi. Naturalnie zdechłą rybą, kotku.



(Wave'y są łatwo - zbyt łatwo! - dostępne.) Gwarantuję, że niejeden całkiem dorosły człowiek mocno poczerwienieje po paru z nich. Oto dwa przykłady z początku: "Ten niezwykle intensywny smród zepsutych ryb przypomina mi moje pierwsze randki"; "Nadmuchiwana lalka... dymaj, Rysiu, dymaj". A wybrałem te bardziej przyzwoite. Wspomnę jeszcze tylko o Gosi-Rozkosi i Tamarze-Połykarze, by dać wam pojęcie o ich poziomie.

Zaś sam Rysiu mówi głosem, który sugeruje, że w dzieciństwie niechcący usiadł, biedaczek, okrakiem na włączonej pile tarczowej. Albo, jeśli wolicie "głosem dupka, który wyobraża sobie, że jest twardzielem". Do furii doprowadziło mnie jednak coś innego - pani strofująca mnie nieustannie "Rysiek, prawdopodobieństwo, że te dwie rzeczy zadziałają razem jest równe szansie..." (i tu pięć wariantów do wyboru - jeden średnio głupi, drugi zwyczajnie głupi, reszta żałosna). Po mniej więcej 75 wysłuchaniu (bo chcąc nie chcąc, nieustannie klikasz wszystkim na wszystkim) prawdopodobieństwo, że zaraz roz...walę monitor zaczęło niepokojąco szybko wzrastać - tekst trwa 10 sekund i w żaden sposób przerwać go nie można.

Po wejściu do kina dla dorosłych zobaczysz publiczność - napalonych kolężków. (...) By pokazać im, jakim jesteś ogierem, naciśnij przycisk Play. (...) Oto Rysiek - gwiazdor porno. (...)

Wizualizacja - popatrzcie na screeny: plastikowa grafa rodem sprzed ładnych paru lat. I to w 800 x 600. Animacje mierne i mizerne. Widziałem już marionetki, w których było więcej życia i seksu. Dowcipy - w większości tak samo żałosne jak dialogi. Zagadki - trzymają poziom dowcipów. Mój Boże - popatrzcie sobie, ludziska, na cykl o Larrym Lafferze! Tam też idzie o to samo (by zaliczać panienki), ale WM dzieli - pod każdym względem - od dowolnej gry z tej serii przepaść głębsza niż Rów Mariański i szersza niż Atlantyk.

Powiem tak: jedyne miejsce, w którym mógłbym strawić obecność tej gry, to sexshop. Gdzieś pomiędzy dmuchanymi lalami i lateksowymi kostiumami, na półce z napisem "wyprzedaż". Folks! Make games, not shit! W każdym razie ja się wydymać nie dam i WM nie wezmę nawet za dopłatą. Chyba że dużą.



INFO

1

Producent: Flare Media ■ **Dystrybutor:** Lemon Interactive ■ **Internet:** www.lemon-interactive.pl ■ **Wymagania:** P-266, 16 MB RAM, Win 9x/ME/00/XP ■ **Akcelerator:** nie

- ■ na pewno są gry gorsze od tej ■ można zniechęcić dzieci do seksu :) ■ w końcu mogłem postawić jedynkę :)
- ■ ale nie mogłem dać ZERA :(■ gra - jako wyjątkowo niesmaczna i prymitywna całość

Tylko dla niewyżytych i zdesperowanych pryszczoli...

GATUNEK: ŚCIGAŁKA

Wyścig Wykrętów



■ **Raziel**

Wykręt. Planeta przedziwnych stworów i tajemniczej wody. Jej mieszkańcy prowadzą sielankowe życie. Obce są im wojny, które zresztą nie mogą się na Wykręcie odbywać ze względu na niezbadane właściwości tej planety. Kiedy wszystko wydaje się w porządku, władcza Konfederacja Algorytmicznych Lokomotyw i Umu Galaktycznych Artefaktów postanawia zaprowadzić swoje porządki w całym Wszechświecie - w tym także na Wykręcie.

Gdy na planetę przybywa tajemniczy handlarz zabawek Dżo, nikt jeszcze nie podejrzewa, że jest to jeden wielki podstęp. Wykrętowianie zwabieni ciekawostkami przywiezionymi przez nieznajomego, szybko zaczynają mu ufać i zakupują od niego ogromną Karuzelę, a także klatki z egzotycznymi zwierzętami. Po jakimś czasie ich nowy nabytek zaczyna zachowywać się niepokojąco. Karuzela przeistacza się w niezniszczalną maszynę - Dizlowego Mutanta, a zwierzęta, będące w rzeczywistości robotami zwanymi potocznie Elektrozombi, wydostają się na wolność i opanowują wszystkie strategiczne punkty Wykrętu - czyli jego satelity. Jak się okazuje, jest to początek prawdziwego koszmaru dla mieszkańców planety. W tym miejscu zaczyna się też nasza rola w grze - jako jeden z członków oddziału szeryfa K. Ubeka będziemy musieli stawić czoło szerzącemu się złu i rozpocząć bezkompromisową walkę o wolność Wykrętu!







Zaraz, zaraz. Przecież to miała być ścigałka, a nie jakaś gra wojenna! Spokojnie, wszystko jest tak, jak być powinno. Wyzwolenie planety będzie polegało na wygrywaniu kolejnych wyścigów, w których przyjdzie nam zdobywać flaszeczki z Wykręconą Wodą - jakże cennym surowcem potrzebnym do otwierania międzyplanetarnych przejść. Ale zacznijmy od początku. Nasza przygoda zaczyna się na Wykręcie, z którego można przenieść się za pomocą specjalnych portali na dowolny z jego sześciu satelitów. Znajdziemy wśród nich takie okazy jak: Botwan XIV (leśna kraina), Plusk (woda, woda...), Kroleks (między trybikami), Kirbul (góry, pagórki), Lawansz (zupełnie jak w piekle) i Kołochodozo (kraina mlekiem i miodem płynąca). Każdy satelita posiada zestaw kilku różnych plansz, na których przyjdzie nam stoczyć morderczą walkę - tytułowy Wyścig Wykrętów.

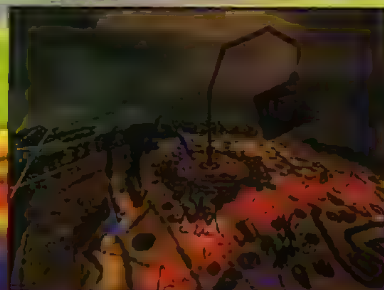
Na początku chciałbym zaznaczyć, że Wyścig Wykrętów jest grą bardzo nietypową, a przy tym niezwykle oryginalną. Ciekawostką może być to, że wszystkie planety, na których się znajdziemy, faktycznie mają kształt kuli (jak na planetę przystało) i ścigać będziemy się na całej ich powierzchni, a nie na płaskim wycinku, jak to się często zdarza w innych produkcjach. Bajecznie kolorowy świat możemy oglądać praktycznie z każdej perspektywy i przybliżenia, a to za sprawą trzech wymiarów, które obecnie są już standardem dla wszelkiego rodzaju ścigałek. Krajobrazy wykrętowych satelitów są zbudowane z vokseli i wyglądają znakomicie. Natomiast trasy urozmaicone są różnego typu przeszkadzajkami - spowalniające jeziorka, krwiożercze motyle, ostre trybiki czy gotująca się lawa to tylko część atrakcji, jakie na nas czekają. Oczywiście - oprócz tych złych - co pewien czas natrafimy także na dobre niespodzianki, takie jak batuta (wyrzuca nas w górę), napęd (chwilowe przyspieszenie) lub ładowanie (naprawia pojazd). Elementy te powodują, że świat gry zaczyna wydawać nam się nieco zakręcony, nabiera zupełnie innych barw, a podczas wyścigu daje się odczuć coś takiego jak klimat. Grając w Wyścig Wykrętów zapomnij o długich prostych, na których mógłbyś wyciągnąć pełną moc ze swojej maszyny - to nie Need for Speed!

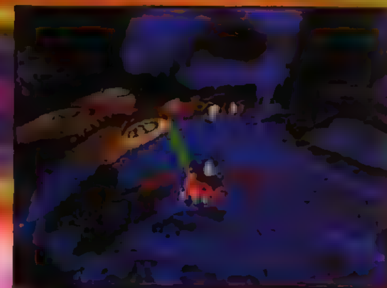
No właśnie - pojazdy! Do dyspozycji dostajemy dziesięciu stworów-bohaterów (oczywiście nie wszystkich od razu). Każdy z nich posiada własnego, wykręconego na maksa mechosa (tak w Wyścigu Wykrętów nazywane są maszynki do ścigania). Mechosy różnią się takimi parametrami jak przyspieszenie, energia i zwrotność. Na planecie Wykręt, w miejscu nieszczęsnej Karuzeli, znajduje się mały składzik, gdzie można wybrać zestaw

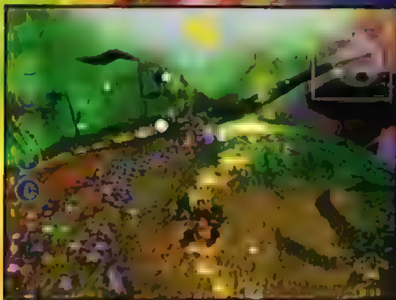
Prawdziwie wykręcona i bardzo oryginalna gra

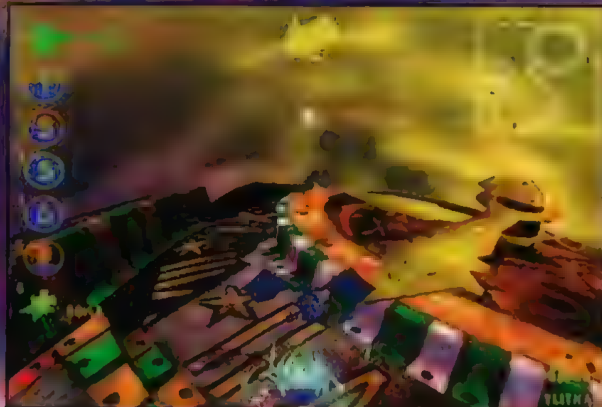
trzech najprzydatniejszych zaklęć (tak, tak!, będziemy czarować :)), po jednym dla każdej części mechosa. A jest w czym wybierać. Posłuchajcie tylko tych nazw: Rozkręcony Chwiej, Zemsta Rentgena, Osłona Bioenergoterapeutyczna, Nienasycona Macka, Beka Szlamu czy Pleśń Pesymizmu. Czy mówią wam one cokolwiek? Nie? I dobrze, bo to jest właśnie cały Wyścig Wykrętów! Podobnie jest z ksywkami jeźdźców: K. Ubek, Padak, Niunia, Cogles (mój ulubiony zawodnik), Hebel, Klaunoid, Samura, Lampo, Robek, Tłoku. To mogli wymyślić tylko Rosjanie z K-D LAB i Polacy z Manty, którzy tę grę zlokalizowali :). Dodam jeszcze, że jeźdźca możemy zmienić w dowolnym momencie gry. Tak więc warto przed wyruszeniem na decydujący wyścig dopasować nie tylko garnitur czarów, lecz także właściwie dobrać naszego bohatera (a wraz z nim odpowiedniego mechosa).

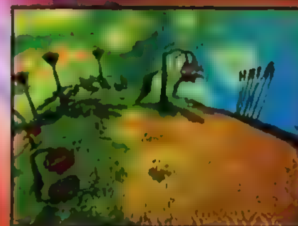
A teraz uwaga - chwyćcie się mocno poręczy krzesła, gdyż mam dla was szokującą wiadomość :). Otóż w Wyścigu Wykrętów, oprócz normalnej rozgrywki w czasie rzeczywistym, możemy spróbować swoich sił w trybie turowym! Proponuję mały test. Zanim zaczniecie czytać dalej, spróbujcie wyobrazić sobie, jak mógłby taki tryb wyglądać. Już gotowe? Więc teraz posłuchajcie. Po wgraniu się planszy [illegible] zmienia się kamera (teraz widzimy wszystko z lotu ptaka), a nasza rola ogranicza się do wyznaczenie punktów, po których mechos ma się poruszać (zwanych tutaj Siemianami), określenia, gdzie nasz potworek ma użyć jakiego zaklęcia i wciśnięcia przycisku ENTER. Proste? Z pozoru tak, jednak w praktyce wszystko wygląda nieco inaczej. Siemian nie możemy stawiać zbyt blisko siebie, gdyż znacznie













zredukuje to prędkość naszego mechosa, nie da się też dokładnie przewidzieć jego trasy, a to ze względu na wszechobecne pułapki i nierówności terenu. Sprawę ułatwia możliwość przerwania akcji zawsze wtedy, gdy uznamy, że coś jest nie tak. Nie musimy też ustalać całej trasy mechosa od razu - możemy to robić po kawałku - tak małym, jak nam się tylko podoba. Mimo wszystko tryb turowy nie przypadł mi do gustu. Gra traci w nim swój wykręcony urok i staje się... nudna. Jeśli jednak wśród czytelników są jacyś zagorzali wielbiciele strategii turowych, to być może postawią go wyżej nad rozgrywką w czasie rzeczywistym. Z drugiej strony, czy taką ścigałkę można porównać do strategii?

Powróćmy jednak na start. Każdy wyścig rozpoczyna uroczysta prezentacja trasy przez kamerę, a następnie odliczenie do trzech (tu żadnej nowości nie udało mi się doszukać :)), po czym mechosy ruszają do boju. Podczas wyścigu po trasie kręcą się małe robociki, które najwyraźniej się nas boją - jeśli je złapiemy, otrzymamy dodatkowe punkty energii, many (potrzebnej do rzucania zaklęć), zwiększymy swoją prędkość lub pułapkę buteleczek z Wykręconą Wodą. Jeśli nie będziemy dbali o swój pojazd, w końcu się nam rozsypie. I tu ciekawostka - jeśli nastąpi to gdzieś z dala od właściwej trasy, po której powinniśmy podążać, zostaniemy na nią przeniesieni bez mechosa - nasz pojazd przyleci dopiero po chwili, i to w częściach. Często taka operacja trwa kilka cennych sekund, co wystarczy, by stracić pozycję lidera.

Jeśli myślisz, że wyścigi odbywają się tylko na suchym lądzie, mylisz się. Nieraz zanurkujesz wraz ze swoim mechosem w zimnej wodzie, przejedziesz po błotku, śniegu, a nawet zakosztujesz lotu w powietrzu. Szkoda jednak, że nie da się wyczuć różnicy między rodzajami nawierzchni - nawet w śniegowej krainie nie można wpaść w porządny poślizg.

Skąd ten tytuł?

Na pewno zastanawiacie się, skąd wziął się tak zakręcony tytuł. Oto, co na ten temat powiedział mi przedstawiciel firmy Manta, która zlokalizowała tę grę:

"Tytuł oryginału (czyli rosyjski) to »SamoGonki«. Oczywiście jest to rubaszna rosyjska gra słów, mająca się kojarzyć z wyścigami (gonki) i z bimbrem - po rosyjsku to samogon (czyli tak jak po naszemu). Tłumaczenie tegoż na angielski wyszło Moonshine Runners. Ten Moonshine to po angielsku właśnie bimber. Ale ponieważ skojarzenia z alkoholem mogą napędzić sprzedaż tylko w Rosji, w sierpniu zdecydowano się na zmianę tytułu na Spanking Runners (cokolwiek by to znaczyło). My również poszliśmy tym tropem i postanowiliśmy odejść od tej gorzały jak najdalej. Stąd tytuł »Wyścig Wykrętów«, choć w ramach biurowych dowcipów padały dwuznaczne pomysły w stylu »Jazda po trawie«."

Muzyka i dźwięki, jakie wydobywają się z głośników podczas grania w Wyścig Wykrętów, są bardzo miłe dla ucha, świetnie dopasowane do klimatu gry. Każdy z potworków posiada charakterystyczny dla siebie zestaw dźwięków, towarzyszących wyprzedzaniu przeciwnika, zbieraniu power-upów, przyspieszaniu itp., przy których nasz mały kierowca wierci się, stroi miny i mruga swoimi wielkimi ślepiami. Jak dla mnie - rewelacja.

Wyścig Wykrętów oferuje, oprócz wyżej opisanego trybu dla jednego gracza, możliwość gry zespołowej, która może się odbywać na trzy różne sposoby. Pierwszy z nich, nazwany Jednoczesne Gorące Miejsce, osadzony jest w trybie turowym. Na początku każdy gracz określa trasę swojego mechosa (ma na to ściśle określony czas i liczbę Siemian do wykorzystania), po czym wszystkie potworki jednocześnie ruszają do boju. Zatrzymują się dopiero tam, gdzie kończy się wyznaczona trasa. Wtedy też następuje kolejna tura, w której gracze definiują kolejny odcinek drogi do przebycia, i tak w kółko. Drugim rodzajem gry zespołowej jest Gorące Miejsce W Kolejności. Różni się on od poprzedniego tym, że mechosy nie startują jednocześnie, lecz tak jak w Wormsach - kolejka po kolejce. Trzeciego rodzaju, zwanego potocznie Podzielonym Ekranem, nie muszę chyba opisywać, gdyż każdy wie, o co chodzi.

Na co jeszcze można ponarzekać? Może trochę na kiepską inteligencję przeciwników, którzy wyraźnie mają problemy z pokonywaniem ruchomych przeszkód a zapędziwszy się w jakąś "ślepą uliczkę", nie potrafią się z niej wydostać. (Znalazłem też mały burak polegającego na niewyświetlaniu duże, litery "Ś".) Pomijając ten mały błąd muszę przyznać, że wersja polska Wyścigu Wykrętów jest zrobiona całkiem przyzwoicie. Przemycony został w niej rosyjski humor, który przypadł mi osobiście do gustu (bardzo przypomina mi ten z najnowszych Wormsów).

No cóż, pora podsumować najnowsze dzieło ludzi z K-D LAB i Manty. **Muszę przyznać, że gra na pierwszy rzut oka jest bardzo zakręcona, co początkowo może zniechęcić. Jednak już po krótkiej chwili wszystko staje** się oczywiste, a granie w Wyścig Wykrętów zaczyna być prawdziwą przyjemnością. Dodatkowym atutem przemawiającym za kupnem tej gry może być jej dosyć niska cena wynosząca 49,90 zł.



7

INFO

Producent: K-D LAB ■ **Dystrybutor:** Manta Bogdan Wiciński ■ **Internet:** www.moonshine-runners.com ■ **Wymagania:** Pentium II 300, 32 MB RAM, karta dźwiękowa, Windows ■ **Akcelerator:** wymagany

+ ■ oryginalność ■ "wykręcony" klimat ■ dźwięki

– ■ inteligencja przeciwników ■ brak trybu gry przez sieć/Internet

Prawdziwie wykręcona i bardzo oryginalna gra

GATUNEK: STRZELANINA

Heli Heroes PL

Czarny Iwan

Jak wskazuje fenomen Serious Sama, giery, w których jedynym celem jest usmażyć i rozwalić wszystko wokół, nadal mają olbrzymi potencjał, a ci, którzy wróżyli im rychły koniec, mylili się na całej linii. Heli Heroes, gra z rodziny arcade shot'em up, to kolejny hit, w którym największe znaczenie ma szybkostrzelność działka i celność oka, a najwięcej satysfakcji dają płonące pojazdy przeciwnika. Jeśli chcesz zasiąść za sterami ciężko uzbrojonego Hokuma, polecieć do Afganistanu i zaprowadzić porządek - masz szansę zrobić to już teraz!


Atak na bazę Revolution Now może skończyć się tragicznie.

W Heli Heroes wcielamy się w pilota helikoptera bojowego, a zarazem członka elitarnej jednostki specjalnej International Special Forces. Zadaniem ISF jest zniszczenie międzynarodowej organizacji terrorystycznej - Revolution Now. Oczywiście nie będzie to zadanie łatwe. Rewolution Now dysponuje najnowocześniejszym sprzętem, doskonale wyszkolonymi żołnierzami oraz niemal nieograniczonymi źródłami finansowania. Dla gracza - oprócz sprawnie przedstawionej historii, która jest pretekstem do wykańczania całych armii - oznacza to 20 misji oraz kilka zadań specjalnych.



Helikoptery w zabójczych misjach to nienowość. Pozbawiony możliwości symulatora, ale za to maksymalnie grywalny był np. Extreme Assault czy też wymiatający Missing in Action. Wspomniałem o tej grze nie bez przyczyny - Heli Heroes jest do niej bardzo podobny, jeśli chodzi o zasady. Tu też helikopter jest widziany z góry i nie ma możliwości przełączenia widoku na kokpit. Takie rozwiązanie decyduje również o sposobie kierowania maszyną. Helikoptery w HH nie mają funkcji wznoszenia się i opadania (oprócz samego startu i lądowania, co odbywa się automatycznie). Rola gracza ogranicza się więc do skręcania maszyną i wystrzeliwania ton pocisków. HH przypomina najbardziej niezniszczalne giery na automatach. Różnica jest jednak taka, że tutaj mamy znacznie lepszą grafikę i nie musimy tracić kasy na każdą grę.


Gra we dwójkę przynosi dwa razy więcej frajdy.


Misje nocne to następna atrakcja w grze.

Po odpaleniu gierki można obejrzeć całkiem fajne intro i przejść do pulpitu głównego. Do wyboru mamy: kampanię i zawody (czyli misję, której wynik trafia do rankingu) oraz konfigurację sterowania plus ustawienia. Kampania to wspomniane 20 misji. Zadania, których musimy się podjąć, są przedstawiane w formie tekstu na specjalnej planszy i czytane przez lektorkę. Okienka rozkazów nie wyglądają najlepiej, co odczuwa się tym bardziej, że grafika w grze jest dopracowana i na wysokim poziomie. Cele i zadania misji są standardowe, ale na pewno nie jest to rzecz, do której można by się przyczepić. Musimy więc np. zniszczyć ośrodek badawczy terrorystów, rozwalić wszystkie szyby naftowe w Iraku albo roznieść w pył Centrum Kontroli Satelitów na Syberii. Co kilka misji pojawia się zadanie specjalne, w którym oprócz standardowych przeciwników są również bossowie. Jest to np. samolot V-22 OSPREY z zamontowanym miotaczem laserowym albo Tu-160 z dowódcami Revolution Now na pokładzie. Na pewno będzie to jednostka bardzo silna i trudna do zestrzelenia. Bossowie (czyli duże, uzbrojone samoloty) posiadają generatory osłon powodujące ich czasową niewrażliwość na ataki. Osłony są włączane na 2 sekundy po każdym trafieniu bossa, co sprawia, że normalna praktyka (walić we wszystko i patrzeć jak płonie) w przypadku bossów nie skutkuje, a wręcz jest zabójcza dla "heli herosa". Aby było jeszcze trudniej, bossowie mają eskortę, która bardzo się stara, aby sprowadzić helikopter International Special Forces na ziemię (najlepiej w postaci płonących fragmentów).

Oczywiście "nie samymi bossami człowiek żyje". W standardowej misji też jest wesoło, a staje się tym weselej, im dalej dolecimy. Nasi przeciwnicy to różnego rodzaju działa samobieżne, wozy opancerzone, armaty, czołgi, moździerze, wojskowe jeepy z ciężkimi karabinami na pokładzie, a nawet łodzie i statki wojskowe. Podobna różnorodność w typie i rodzaju jednostek występuje również wśród maszyn latających. Są to nawet całe eskadry bombowców B-2! Nie można także zapominać o umocnieniach, fortyfikacjach, systemach radarowych i rozbudowanych kompleksach (np. fabrycznych), które, silnie bronione, stanowią solidne wyzwanie dla pancerzy naszego helikoptera. Jedyne, czego mi zabrakło, to mali, brodaci terroryści w turbanach, których można byłoby rozruszać za pomocą działka typu vulcan. Takie "smaczki" były np. we wspomnianym MIA, gdzie żołnierze zaopatrzeni w ręczne wyrzutnie ziemia-powietrze bywali groźniejsi niż kolumna czołgów. Heli Heroes mimo wszystko nic nie traci. Ta gierka jest po prostu nieco inna. Lecąc nad terenem zalesionym możemy np. zrównać z ziemią i spalić całe lasy, roznieść w drobny mak miasta, zaorać pociskami dosłownie każdą piędź ziemi. Gracze dostał odpowiedni arsenał, aby dokonać tego zbożnego dzieła, o czym jeszcze za chwilę. Warto nadmienić, że o ile niszczenie celów wojskowych przynosi odpowiednią nagrodę w postaci punktów, o tyle rozwalanie domów cywilów jest ganione i karane. Jeśli będziesz beztrosko wysyłał rakiety w kierunku szkół i szpitali, to nad gruzami pojawi się specjal

Proste, ale jakże grywalne

na, rotująca strzałka. Jeże i helikopter "zderzy się" z nią, ekran akcji obróci się o... 180 stopni, co oznacza, że leci się do góry nogami. Zazwyczaj jest to równoznaczne z wyrokiem śmierci, bowiem artyleria wroga nie próżnuje i zanim zorientujesz się w nowej perspektywie, zamienisz się w kupkę pogiętych blach.

Pukawek, które montujemy na maszynie, jest kilka rodzajów. Działko jest podstawową bronią. Może być rozbudowane do czterech luf, co stanowi już prawdziwą zaporę z ognia i stali. Niestety jeśli strzelasz dłuższy czas bez przerwy, ulega przegrzaniu i spada częstotliwość strzałów. Nie ma więc sensu wyciągać z piwnicy joya z autofire :-). Na pokładzie mamy jeszcze drugą broń. Właściwie ciężkich rakiet może być nawet kilka rodzajów, lecz w tym samym czasie można używać tylko jednej broni dodatkowej. Inne pukawki muszą po prostu poczekać, aż wyczerpię się amunicja z zainstalowanej broni (chyba że wybierzemy ją ręcznie). Oprócz rakiet i pocisków samosterujących, helikopter ISF może zostać wyposażony w miotacz laserowy, działo plazmowe, a nawet bombę atomową! Yeach! Działa to wszystko bardzo ładnie, a A-bombka wybucha tak widowiskowo, że niemal czuje się, jak z czaszki spływa skóra, wypadają włosy, zęby i paznokcie.

Broń, osłony, paliwo dostaje się za zniszczone obiekty, a niekiedy za free. Wszystkie przydatne sprzęty wiszą sobie po prostu w powietrzu. Nie można jednak sobie beztrosko powiedzieć: "co ma wisieć, nie utonie". Przeciwników jest naprawdę bez liku: Helikopter International Special Forces jest atakowany praktycznie bez ustanku (przez artylerie, dywizje lądowe i powietrzne). Nie ma czasu na zbieranie fantów, a z kolei jeśli tego nie robisz, amunicja, paliwo i osłony znikają w błyskawicznym tempie. Gra jest więc szybka i dynamiczna. Ciągle coś się dzieje, co chwila włączają się awaryjne instalacje, bo np. właśnie uszkodzeniu uległ rotor, pancerz przestał istnieć lub ostatnia kropla paliwa zamieniła się w spaliny. Trzeba maksymalnie się sprężać, co niekiedy jest diablo trudne. Mimo to, generalnie, jest to zabawa łatwa i przyjemna. Przede wszystkim dzięki temu, że w każdej misji dostaje się nowe helikoptery (tzn. 3 maszyny), nawet jeśli w poprzedniej stracił się aż 2. Za zniszczenie całej eskadry wroga można dostać niewidzialność lub nieśmiertelność. Te "dary" nie jest bardzo trudno zdobyć, co sprawa, że wróg często nie ma szans. Chciałem sobie nieco utrudnić zadanie, ale zmiana poziomu gry okazała się niemożliwa. Szkoda również, że w misjach treningowych zabrakło informacji o klawiszach, jakimi trzeba się posługiwać w trakcie gry. Aby poznać sterowanie, musimy zajrzeć do opcji i ustawień klawiatury.

Heli Heroes - gra z rodziny arcade shot'em up - to kolejny hit, w którym największe znaczenie ma szybkostrzelność działka i celność oka.

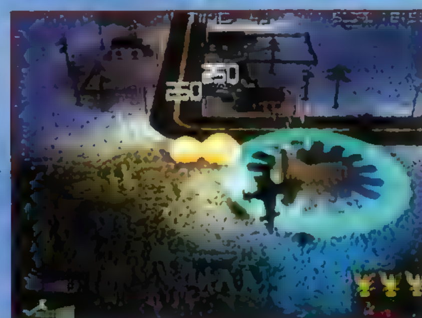
Misje wojskowe International Special Forces przeplatają różnorakie zadania ćwiczebne. Cel nie ma wówczas takiego znaczenia jak czas przelotu, który jest limitowany. Może się również zdarzyć, że misja będzie polegała wyłącznie na tym, aby przetestować nowe działo zdobyte w laboratorium terrorystów. Testujemy je na... budynkach cywilnych (yeach!), chociaż tutaj zwane są one makietami :-).

Grafika w Heli Heroes jest po prostu świetna. Wysoka szczegółowość w odwzorowaniu terenu, precyzyjnie wymodelowane, ładnie animowane obiekty oraz tekstury z najmniejszymi detalami robią wrażenie. Podczas przelotów nad wodą widać refleksy słońca na jej powierzchni. Wybuchy, rozbłyski, refleksy i odbicia świetlne plus efekty atmosferyczne i misje nocne - to daje po gałach! Trzeba to po prostu zobaczyć, obrazki obok to za mało.

Inna sprawa, że na C 566, TNT 2 i 128 "ramkach" miałem śliczny slide-show, czyli film poklatkowy. Tak to już niestety jest: nowa gierka i nowe wymagania. Druga strona tego medalu to to, że dla ludzi z wypasionym sprzętem, czyli dla posiadaczy najnowszych kart 3D (GeForce2, Radeon, GeForce 3) gra posiada dodatkowy atut: Per Pixel Bump Mapping. Heli Heroes jest podobno pierwszą grą wykorzystującą Per Pixel Specular Lighting. Opcja ta oznacza superrealistyczny wygląd obiektów z ekstraodbłyskami refleksami światła i jednoczesnym zachowaniem pełnej szczegółowości tekstur. Już zupełnie na marginesie dodam, że HH działa również w połączeniu z okularami 3D Revelator firmy ELSA. Posiadacze tych okularów widzą grę w pełnym 3D, czyli włącznie z głębią, przestrzenią sceny. Co prawda, nie widziałem jeszcze nikogo, kto to cudo ma, ale być może jeszcze kiedyś i takiego kolesia, i pełne 3D zobaczę.

Na koniec dwie rzeczy, interek i muzyka. Jeśli chodzi o to pierwsze, to niestety nie możemy zagrać w necie, lecz jedynie na naszym kompku z kolegą. Wygląda to tak, że w misji pojawia się po prostu drugi helikopter, którym steruje się innym klawiszami. W Internecie istnieje natomiast globalny serwer wyników. Jest na nim zapisana lista 30 najlepszych graczy. Dostęp do listy możliwy jest z głównego menu gry. Każdy gracz z dostępem do Internetu po uzyskaniu wyniku w trybie "Zawody" może porównać swoją lokalną listę wyników z globalną listą wyników. W sytuacji gdy jego wyniki mieszczą się w pierwszej 30, może je wysłać na serwer (klikając odpowiedni przycisk). Co do sterowania klawiaturą, to jest z tym problem. Walenie w dziesięć klawiszy naraz nie może i nie działa najlepiej. Oznacza to, że helikoptery często przestają reagować na klawisze kierunkowe (raz u jednego, raz u drugiego z graczy).









Dźwięk i muzyka to temat, nad którym nie ma sensu się rozwodzić, bo to niemal perfekcja. Od pierwszej misji graczowi towarzyszy pełne tło dźwiękowe tworzone przez szum silników, odgłosy wystrzałów i wybuchów oraz nieustające odzywki i docinki pilotów komentujących aktualną sytuację na planszy. Nad wszystkim dominuje dynamiczna ścieżka dźwiękowa, której również nie można nic zarzucić. Muza gra, klimat gra. To się czuje i tak właśnie odbiera się HH. Jedyną naprawdę poważną wadą jest to, że ukończyłem Heli Heroes w... osiem godzin. Mimo wszystko polecam, po prostu warto i trzeba zagrać!



13/2001

8+

INFO

Producent: Reality Pump ■ **Dystrybutor:** Topware ■ **Internet:** http://heli-heroes.topware.pl/glowna.html ■ **Wymagania:** P MMX 300 MHz, 64 MB RAM, CD-ROM, Windows '9x, ME, 2000 ■ **Akcelerator:** tak

■ kosmiczna grywalność ■ uzbrojenie i inne systemy obronne ■ super grafika ■ rewelacyjna cena

■ skończyłem ją w 8 godzin ■ brak stopniowania trudności ■ pewne problemy techniczne w trakcie gry we dwójkę

SID MEIER'S CIVILIZATION III

GATUNEK: STRATEGIA

- I jak, Sid, tworzymy jakąś nową cywilizację?
- No nie wiem, ta starożytna była dobra, średniowieczna bardzo dobra, boję się, że ta najnowsza może nie sprostać oczekiwaniom i będzie nieco wtórna...

Usagi 4 Pysia

Historia Cywilizacji i S-ki:

Civilization
(Microprose 1991)
Od niej zaczęło się całe szaleństwo. Wytyczyła szlak, którym podążają w mniej lub bardziej grzeczny sposób wszystkie produkty cywilizacjopodobne ostatniej dekady: konieczność budowy własnej cywilizacji od podstaw, dążenie do pokonania wszystkich przeciwników, rozwijanie technologii. Średnia grafika (VGA), słaba muzyka, jednak wielka grywalność sprawia, że po dziś dzień grają w nią miliony fanów na całym świecie!

Colonization
(Microprose 1994)
W Colonization wcielamy się w wicekróla wysłanego na dalekie lądy Ameryki. Gra zaczynała się w roku 1500, kończyła w 1800, na kilkadziesiąt lat przed powstaniem USA. Naszym zadaniem jest budowanie faktorii, miasteczek i zasiedlanie ich, a następnie rozwój "wicekrólestwa". Pomysł, jak się zdaje, całkiem niezły, gra jednak nie odniosła takiego sukcesu komercyjnego jak jej poprzedniczka.

Civnet
(Microprose 1995)
W gruncie rzeczy nie różni się od pierwszej części (niewielkie zmiany kosmetyczne), z wyjątkiem jednej rzeczy - umożliwiła grę w Internecie bądź po kabelku. Dzięki temu możemy zmierzyć się już nie tylko z komputerem, ale także z innymi fanami Civki z całego świata. Do CivNet dodano także edytor map, pozwalający projektować własne światy.

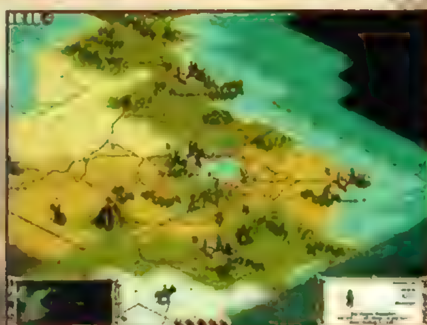
Miałeś rację, Sid. Civilization II jest wtórna w stosunku do bardzo dobrej i wyraźnie dopracowanej, słowem przynajmniej moim zdaniem bliskiej ideału "dwójki". Minęło jednak trochę czasu i zdaje się, że Sidowi po prostu wypadało wydać coś nowego, co mogłoby potwierdzić prymat "pramatki". Tym bardziej że pozycja oranżowej legendy zachwiała się. Kiedy bowiem on zajmował się średnio udanym "cywilizowaniem" obcej planety w ramach Alpha Centauri, konkurencja wydawała udane - nawet bardzo (patrz ramka) - i w znacznej mierze nowatorskie wariacje na temat Civilization, np. obie części Call to Power czy Test of Time. Trzeba było zatem pokazać, że Sid (nadal) potrafi.

Civilization III jawiła się w zapowiedziach jako cywilizacja nie tylko odnowiona, nawet nie tylko jako zupełnie nowa, lecz po prostu nowatorska w dobitnym znaczeniu tego słowa. Ale już gdy przychodziło do szczegółów, wymieniano jedynie ulepszony engine, sprawniejszy i bardziej intuicyjny interfejs, parę nowych jednostek i poprawioną AI przeciwników. Czy i w gruncie rzeczy poprawki techniczne właściwe każdemu sequelowi, na pewno zaś nie takie, które stanowią jakieś novum. Jednak magia nazwiska Meiera przed tytułem gry spowodowała, że gracze, dla których Civ nie jest tylko pustym dźwiękiem, czekali na nią z niecierpliwością.



Przyznaję, że ja również dałem się porwać fali powszechnego entuzjazmu i po przeczytaniu kilku wynoszących ją pod niebiosa recenzji na zachodnich sajtach, zastrzegłem sobie prawo do jej recenzji. Nie minęło wiele czasu, gdy pudełko z bezcenną zawartością trafiło w moje królicze łapki. Przekicanie do norki było dziełem zaledwie chwili, ułożenie gry na tacce CD mojego ukochanego kompa - drugie. Jeszcze tylko "króciutka" instalacja, w czasie której przygotowałem sobie mocną kawkę (zwyczajowe przygotowania na bezsenną noc) i przewertowałem obszerną instrukcję.





Film wprowadzający jest krótki, acz naprawdę niezły. Widzimy wielką wieżę, której kolejne kondygnacje stawiane są na starszych tak, że na fundamentach starożytności wznoszą się piętra średniowiecza, szczyt wieży zaś stanowią budynki współczesne i futurystyczne. Oglądając to przypomniałem sobie wiersz mistrza Herberta - "Pan Cogito obserwujący w lustrze swoje odbicie". Pamiętacie go? To ten, w którym Pan Cogito uświadamiał sobie, że wszystko co ma, otrzymał od swoich przodków, że przeszłość buduje przyszłość, a przyszłość wynika z przeszłości. I o to chyba właśnie panom z Firaxis chodziło - wszystko, czym są obecne cywilizacje, powstało na bazie poprzednich kultur, państw przeszłości. Czy trzeba dodawać, że po tak obiecującym wprowadzeniu, widziałem przed sobą otwarte wrota raju?

Kliknięcie przycisku startu związane było jednak z pierwszym poważnym zawodem, pierwszą rysą w kryształowym bloku ideału. Główne menu gry przywodzi na myśl pierwszą, dla mnie czarno-białą Civ. Naturalnie bardzo miło jest wybrać się na taką sentymentalną wycieczkę w przeszłość, jednak Civ III miała przecież być czymś zupełnie nowatorskim. Świadom jednak, że być może właśnie o wrażenie "starożytnych fundamentów" panom z Firaxis chodziło i że jedna jaskółka wiosny nie czyni, przystąpiłem do zgłębiania znaczenia funkcji i opcji. Świat tworzy się teraz poprzez definiowanie udziału mórz w stosunku do lądów, ustalenia, czy życzymy sobie zwartych płyt kontynentalnych, czy raczej wielu archipelagów, oraz wielkości planszy - małej, średniej, dużej - wreszcie średniej temperatury i stopnia ufałdowania. Także wybór podległego plemienia nie był trudny - jednak głównie dlatego, że z szesnastu obecnych cywilizacji tylko jedna jest nowa: Irokezi, którzy de facto zastąpili Siuksów. Przeczuwając już, że coś jest bardzo nie w porządku, jeśli idzie o zapowiadane nowatorstwo, określiłem liczbę przeciwników i jeden z sześciu dostępnych poziomów trudności oraz - wreeeszcie - znalazłem się w grze.

I co powiecie? Pierwsze wrażenie było bardzo pozytywne! Izometryczny rzut na starannie wykonaną, dopieszczoną graficznie planszę; wyraźnie zmieniony i na pierwszy rzut oka bardziej przyjazny użytkownikowi interfejs. W lewym dolnym rogu ekranu ujrzałem bowiem mapkę ukazującą podległy nam fragment planszy świata, w prawym narożniku zaś - okienko, w którym wyświetlają się pomocne

Ponoć każda cywilizacja musi przejść kryzys...

informacje, między innymi aktualna data, podstawowe info o naszej cywilizacji, dane o terenie czy o zaznaczonej jednostce. Także możliwości tej ostatniej znajdują się teraz na wyciągnięcie ręki - na belce u dołu ekranu. Górny panel gry, ten zajmowany dotychczas przez wielkie "paski narzędzi" i klawisze funkcji, zastąpiono trzema małymi ikonki symbolizującymi kolejno: główne opcje gry, "civilopedię" czyli encyklopedię cywilizacji, oraz doradców. Całość naturalnie obsługiwana jest myszą, a komendy wydajemy dwukliknięciem lewego klawisza myszy. Natomiast PPM przywołuje okno danych o terenie, mieście czy jednostce. Prócz tego naturalnie istnieje możliwość korzystania ze skrótów klawiszowych, które wydatnie przyśpieszają zarządzanie. Przyzwyczaić się do całokształtu obsługi gry jest nadzwyczaj łatwo - na tyle, że trudno potem powrócić do starych cywilizacji. Słowem, interfejs niemal zupełnie naturalny, czyli 1:0 w meczu "obietnice spełnione" kontra "rozczarowania"!

Podobnie, jeśli idzie o grafikę - jest po prostu śliczna. Wyglądowi elementów przyrody (statycznych niestety, niemniej niezwykle szczegółowych) dorównuje obraz i animacje jednostek. Naprawdę, wreszcie aż miło jest patrzeć, jak nasi mali poddani walczą czy pracują przy wyrębie puszczy. Jak się jednak później dowiedziałem, za splendor graficzny płaci się ogromną i chyba nieproporcjonalną do efektu - było, nie było 2D - cenę. Niestety granie na słabszym sprzęcie wymaga ogromnej cierpliwości...

Nieco gorzej mają się sprawy, gdy zaczniemy mówić o muzyce. Kawałki są wprawdzie klimatyczne i całkiem nieźle podkreślają klimat rozgrywki, jednak dość szybko zaczynają się powtarzać i... nużą. Nie mogą też równać się, moim zdaniem, z tymi pochodzącymi z Test of Time. Tamte, a zwłaszcza występujący w okresie odrodzenia utwór na fortepian, sprawiały, że płytka z grą często kręciła się w odtwarzaczu CD... wieży. Wreszcie co do efektów dźwiękowych - raczej standard. Tym niemniej oprawa audiowizualna jako taka spełnia pokładane w niej wcześniej oczekiwania i stanowi jeden z poważniejszych plusów Civilization III. Pech doprawdy, że to nie ona jest tutaj najważniejsza i że nie jest w stanie przeważyć szali bardziej in plus. Nie ona jednak, bądźmy szczerzy, tworzy podwal'ny gier typu Civilization - ważna jest jej treść i oryginalność, czyli pomysły, pomysły i jeszcze raz pomysły.

Tu zaś, jako się rzekło, nie jest najlepiej. Powiem więcej, nie dość, że rzeczy nowych jest niewiele, to w dodatku większość z nich to poprawki kosmetyczne, owszem - usprawniają grę, ale nie wpływają na ogólny jej obraz! Przeciętny gracz - taki, który grał kiedyś w Cywilizację, a teraz znalazł "trójkę" pod choinką, najprawdopodobniej wcale ich nie zauważy! A jeśli zaś nawet - nie uzna ich za znaczące! Do rzeczy jednak: przede wszystkim poprawiono dyplomację. Teraz możemy nie tylko żądać i godzić się, ale i negocjować żądania czy przystawać tylko na część propozycji. Ponadto nasi doradcy częstokroć próbują w sensowny sposób wpłynąć na politykę zagraniczną. Warto jednak na nich uważać, ponieważ każda pliszka swój ogonek chwali - minister wojny będzie dążyć do niej, podczas gdy minister gospodarki będzie wolał handlować, starając się podporządkować ekonomicznie państwo, z którym negocjujemy (w Civilization III możliwe jest ukończenie gry przez zdominowanie ekonomiczne, ba, nawet kulturowe przeciwników). Ogólnie, za dyplomację Civ III należy się wielki plus.

Inną zmianą jest podzielenie kompetencji osadnika. W tej zadania dawnego 'settlera' spełniają dwie jednostki - osadnik i robotnik (worker). Ci pierwsi budują miasta, do zadań drugich należy irygowanie terenu, budowa dróg, zakładanie kopalń czy wycinanie lasów. Robotnik nie jest wcale jedyną nową jednostką - prócz

Civilopedia

Bardzo dokładnie i starannie przygotowana civilopedia jest jednym z największych atutów tej gry. Dzięki niej możemy poznać historię jednej z szesnastu cywilizacji, dowiedzieć się o wynalazczości i postępie w rodzach techniki, zapoznać się z ustrojami politycznymi, poznać parametry bojowe poszczególnych jednostek, dowiedzieć się o możliwościach gospodarczych i produkcyjnych terenu. Reasumując, civilopedia to wielkie i przydatne źródło wiedzy niezbędnej, by w pełni kontrolować przebieg rozgrywki.

Master of Magic

Tym razem przenosimy się do świata fantasy, by jako jeden z magów stać się jego władcą. Konieczność rozbudowywania miast różnych ras, tworzenia nowych czarów i kupowania magicznych przedmiotów, kierowania wynajętymi bohaterami i wreszcie - samodzielnego kierowania walczącymi jednostkami sprawiają, że Master of Magic jest naprawdę ciekawą aranżacją starego tematu. Szkoda, że nikt dotąd nie pokusił się o kontynuację...

Civilization 2
(Microprose/Activision 1996)

Mocno poprawiona grafika i znacznie lepsza muzyka - to główne atuty nowej Cywilizacji. Reszta, jak zawężenie listy cywilizacji do siedmiu oraz bardzo wysokie jak na ówczesne czasy wymagania sprzętowe, spowodowała, że niewielka liczba grających maniakalnie w Civki naprawdę ją pokochała.

Civilization 2 Multiplayer Gold
(Microprose 1998)

Gra z dwoma dodatkami (Conflicts in Civilization i CIV II Fantastic Worlds) oraz możliwość gry w Internecie - to wszystko, co otrzymali ci, którzy liczyli na zupełnie nową grę. Lepiej wyszli na tym ci, którzy poczekali na CtP.

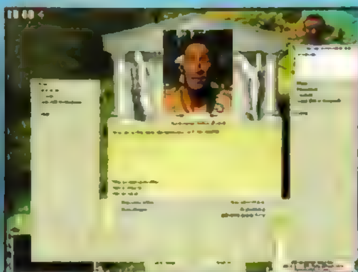
Civilization: Call to Power
(Activision 1999)

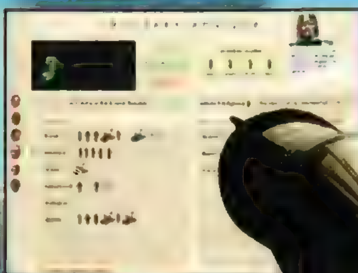
Pierwszy groźny rywal Cywilizacji, według mnie, dużo lepszy od "dwójki" i... "trójki"! Wspaniała, szczegółowa grafika, możliwość kolonizowania wody i powietrza, rozbudowana dyplomacja - to tylko kilka jej zalet. Dodajcie do tego nowe dziedziny nauki (jak genetyczne krawiectwo czy nanonauka) oraz nowe systemy polityczne (ecotopia czy technokracja), a otrzymacie jedną z najlepszych gier w całej cywilizacji Civilization.

Civilization: Test of Time
(Microprose 1999)

I ponownie gra lepsza od "trójki". Test of Time daje nam możliwość budowy państwa na Ziemi, w świecie fantasy,







niego pojawiają się np. samuraje i kozacy (ostatnimi czasy, widać, u braci Amerykanów panuje moda na 'orientalne' klimaty... :/). Dodatkowo w miastach istnieje funkcja gubernatora doradzającego o narzucony plan ilustam etni który koncentruje produkcję na wojennej, przemysłowej czy żywnościowej. Wreszcie do Technologii i Cudów Świata (podzielonych na dwie kategorie - te większe, jak piramidy, Kolos z Rodos czy Kaplica Sykstyńska w bazylice Św. Piotra w Rzymie oraz na mniejsze, jak choćby ambasada) dorzucono Wielkich Ludzi.

tów kultury" generowanych przez określone budowle). A jest to częstokroć jedyny sposób, by w ogóle ukończyć grę - pomysł bowiem losowego rozmieszczania surowców strategicznych, takich jak węgiel, ropa czy uran, niezbędnych (sic!), by tworzyć określone i odpowiednio zaawansowane technologicznie jednostki, sprawia, że często po prostu innej drogi nie ma.

Wreszcie problem, kto wie, czy nie najpoważniejszy - AI komputera. Otóż po kilku grach dochodzę do wniosku, że tak naprawdę to... nie ma go wcale! Komputer jest wymagającym partnerem nie dlatego, że prowadzi dobrą politykę, lecz wyłącznie dlatego, że mamy ogromny handicap startowy! Tzn. scenarzysta po prostu dał komputerowi



Kilka faktycznie uzasadnionych ulepszeń, parę typowo kosmetycznych poprawek, grafika na poziomie z roku 2001 oraz cała masa mniejszych i większych błędów z brakiem AI na czele.

ogromne fory. Jak bowiem inaczej, jeśli nie przez fakt, że ma ogromne środki na starcie - wyjaśnić to, że w której z gier zdarzyło się, iż za sprawą dzielnych Hellenów piramidy stały już w ósmej turze?! Nie jest też możliwe porzucenie świata AI na rzecz kumpla z innej klatki, gdyż - rzecz nie do wiary w dzisiejszych warunkach - w Civ III nie ma trybu multiplayer. Ha!

Czemu np. nowa Civka nie daje, jak Choćby Test of Time, możliwości "życia" w różnych światach, i czemu, jak w Call to Power, drzewo wynalazczości nie obejmuje produktów także naszych prawnuków? Zabrakło także zdarzeń losowych, takich jak klęski geograficzne - np. trzęsienia ziemi (Sim City), nieoczekiwane zmiany klimatu czy gospodarcze typu choroby zwierząt, czy całkowitego zniszczenia plonów (jak w Lord of the Realms). Być może wszystkie wymienione pojawią się w czwórce (czego i wam, i sobie z całego serca życzę). Ale pok. co - mówimy o Civ III ...

I... to by było wszystko, jeśli o uzasadnionych i faktycznie przydatnych nowościach mowa. Niestety dla Civki nie ma ich, jak widać, zbyt wiele i raczej nie zmienią nastawienia ani mojego, ani - pewnikiem - wielu innych graczy. Tym bardziej że pozostałe zmiany w stosunku do np. "dwójki" są ewidentnymi poprawkami na niekorzyść. I tak pojawiają się granice, co w czasach antycznych jest poniekąd absurdem, ponieważ wtedy akurat granice były raczej nieformalne. To jednak dałoby się zrozumieć - nie realia są najważniejsze [realia w Civilization? umieram!... ze śmiechu! - Gem], a radość z gry. Przecież nie ma to jak pozachwycać się wielkością precyzyjnie wyznaczonego na arenie międzynarodowej geopolitycznie, a kierowanego przez nasz światły umysł i silną rękę imperium, ego stworzenie jest jednak tak łatwe, jak to było dotąd. Civilization II została bowiem wyraźnie przykrojona na modłę poprawności politycznej. Znikł np. bezpowrotnie fundamentalizm - ustrój wręcz perfekcyjny w pierwszych stadiach gry.

Potulność gracza wymuszono także w inny prosty sposób - jednostki broniące są dziwnym trafem i mimo braku formalnych różnic, wielokrotnie silniejsze od atakujących! Częstokroć dochodzi zatem do takich sytuacji jak wtedy, gdy wrogie miasto, bronione przez jeden garnizon, jesteśmy zmuszeni podbijać armią złożoną z jednostek... dziesięciu, z tego - na domiar złego - pozostają średnio dwie... Nieco łatwiej jest, gdy do tworzonej armii dołączymy odpowiednią jednostkę dowodzącą. Na szczęście jednak, by wygrać, nie musimy podbijać wszystkich innych państw. Możemy podporządkować ich sobie drogą ekonomiczną czy kulturalną (nawiasem mówiąc, ten szumnie zapowiadany podbój poprzez "dominację kulturalną" sprowadzony został do mozolnego zbierania "punk

A sama Civilization III gra na którą czekaliśmy z taką nie cierpliwością, to kilka faktycznie uzasadnionych ulepszeń, parę typowo kosmetycznych poprawek, grafika na poziomie z roku 2001 oraz - niestety - cała masa mniejszych i większych błędów, z brakiem AI na czele. Gdy zaś wspomnieć o rozbudzonych reklamą WIELKICH oczekiwaniach i nadziejach, nie może dziwić właśnie taka, nadal, w gruncie rzeczy, wysoka ocena.

CDA

w świecie s.f. Wspaniała muzyka i ładna grafika to bez wątpienia poważne atuty tej gry. Ważną zaletą jest możliwość gry przez Internet i przez kabelek.

Alpha Centauri
(Firaxis 1999)
Dzieło nowej firmy Sida Meiera - Firaxis. Tym razem przenosimy się na odległą planetę, by ją w pokoju ducha (złośliwi twierdzą, że bez ryzyka natknięcia się na lepszą konkurencję) kolonizować. Nowe państwa, nowe techniki, ale - przynajmniej dla mnie zdecydowanie mniej klimatu...

Call to Power 2
(Activision 2000)
Poprawiona "jedynka" z łatwiejszym systemem sterowania, jeszcze bardziej rozbudowaną opcją dyplomacji, jeszcze piękniejszą grafiką, rzucającymi na kolana filmikami, ciekawszą opcją prowadzenia wojen (możliwość tworzenia armii do 12 jednostek). Kilka niedociągnięć, ale w sumie cała gra nieporównywalnie lepsza niż Civ3.

A co dalej? Czas pokaże...

7

Producent: Firaxis Games **Dystrybutor:** Infogrames/CD Projekt **Internet:** www.civ3.com **Wymagania:** P2-300, 32 MB, Win 9x, DirectX **Akcelerator:** nie


oprawa audiowizualna ■ podbój kulturalny i ekonomiczny ■ Civilopedia ■ kilka sensownych ulepszeń


AI ■ nierównomiernie rozdzielone surowce strategiczne ■ brak multiplayera ■ poprawność polityczna ■ brak oryginalności

INFO

Ponoć każda cywilizacja musi przejść kryzys...

GATUNEK: RTS

Myth III: The Wolf Age

[CDA] Eld

Era Wilka nadeszła! A mit Mytha, zdaje się, odszedł w mrok zapomnienia. Jako fanatyk z bólem piszę te słowa, ale powiedzmy to sobie szczerze - Myth III: The Wolf Age nie dorównuje swym poprzednikom, i to praktycznie pod każdym względem.

Dwie pierwsze części Mytha przysporzyły serii rzesz fanatyków, a programistów Bungie wywindowały do pierwszej ligi najlepszych stajni. To już jednak tylko historia. Trzecia część Mytha powstała w siedzibie Mumbo Jumbo (założycielami tej firmy są ludzie z teamu Ritual, odpowiedzialnego chociażby za Heavy Metal F.A.K.K. 2 czy Sin), co podobno miało oznaczać zmiany na lepsze. Rzeczywistość okazała się brutalna i - przynajmniej dla fanów - Myth: The Wolf Age to spore rozczarowanie.

Dawno, dawno temu...

The Wolf Age, jak już zapewne wam wiadomo, prequel Mytha, czyli fabuła gry, dzieje się przed wydarzeniami opisanymi w Mythie oraz w Soulblighterze. Dokładniej: tysiąc lat wcześniej, w roku 1421. Postacie znane nam z The Fallen Lords i Soulblightera, jak choćby Balor Soulblighter, Shiver i Deceiver, w owych czasach jeszcze służyły dobru. Ich imiona brzmiały wówczas Connacht, Damas, Ravanna oraz Myrdred. Głównym bohaterem jest pierwszy z nich, i to on ma ocalić ludzkość przed hordami Myrkridia i Trow. Po raz trzeci zatem mamy do czynienia z atakiem umarlaków na ludzkie siedziby. Nic tu odkrywczego i gdy trzeci raz przerabiamy tę samą niemal fabułę, staje się męczące. Zwłaszcza że polecenia, jakie otrzymujemy, jakoś dziwnie przypominają The Fallen Lords oraz Soulblightera. Ile razy przyjdzie nam jeszcze bronić mieszkańców wioski przed atakami hord umarłych? Dla mnie fabuła ma tym mniejszy sens, iż już z góry znamy przebieg tej wojny oraz dalsze losy bohaterów, a co za tym idzie: słabnie nasza motywacja do przechodzenia kolejnych misji. Być może wpływ na to ma również dość dziwny klimat gry. Connacht, czyli - jakby nie patrzeć - główny bohater Ery Wilka, to skrzyżowanie Conana z Willia-

Armia umarlaków

Bahl'al - starożytny Upadły Lord, a zarazem potężny arcymag jest twym głównym i najgroźniejszym przeciwnikiem.

Zapomniani - spełniają mniej więcej tę samą rolę co Berserkowie w armii Connachta.

Ghol - szybcy zwiadowcy nadają się idealnie do szybkich ataków i ucieczki. Potrafią podnosić i rzucać w przeciwników choćby kamieniami.

Ghol Brutal - więksi, groźniejsi i skuteczniejsi od zwykłych Gholów.

Ghol Kapłan - do walki pcha ich nienawiść do Karłów. Powolne i brzydkie posiadają umiejętność niszczenia dużych grup wroga za pomocą czaru Savage Wind Dream.

Hollow - odpowiednicy Soulless z poprzednich części. Poza nazwą nic w tej kwestii nie uległo zmianie.

Lich - szybko nauczysz się bać ich zdolności odbierania dusz.

Moagim - przyrzekł zabić Connachta i zniszczyć Imperium. Chce to uczynić za pomocą legionów Myrkridia.

Thrall - czymże byłby Myth bez tych powolnych, ociężałych truposzy? Czasami napotkasz nawet Thralle uzbrojone w dwusieczne topory.

Wight - znacie ich samobójcze, a zarazem śmiertelne zdolności z poprzednich części. Lepiej trzymać się od nich z daleka.

Pozostałości po kultowej grze



mem Wallace'em, bohaterem filmu "Braveheart". Nie wiem jak innych graczy, ale mnie śmieszy połączenie szkockiego górala z barbarzyńcą.

Connacht kontratakuje

Nasz "szkocki barbarzyńca" musi wyjść zwycięsko z dwudziestu pięciu misji, jakie panowie z Mumbo Jumbo postanowili umieścić w kampanii. Nie jest to zbyt dużo, jeśli weźmiemy pod uwagę, iż niemal tyle samo zadań czekało na nas w The Fallen Lords i Soulblighterze. Jednak gwarantuję wam, że tym razem jest trudniej. Nieraz nawet za trudno, gdyż nawet na najłatwiejszym poziomie można utknąć na kilka dłuższych chwil. Co dopiero mówić o najwyższym poziomie trudności, kiedy nasze jednostki są bardziej podatne na ciosy umarłych, a do tego jesteśmy atakowani przez większe liczebnie hordy Bahl'ala?

Zasady gry nie uległy jakiejś rewolucji. Owszem, przeszkody terenowe, jak choćby nawet głupi pagórek, mają większy wpływ na walkę niż w Soulblighterze (chodzi głównie o skuteczność oraz celność strzał i granatów). Problem w tym, że coś nie gra z AI komputera i jednostki mają zwyczaj klinowania się na drzewach - i nie tylko tam. Zdarza się również, że można zajść stojącego samopas w lesie Wighta. Nie potrafię doprawdy powiedzieć, jak to się dzieje, iż te góry "wybuchowego mięcha" stoją sobie tak beztrosko pośrodku drzew i wręcz czekają, by kilku łuczników zaszło ich od tyłu i celnymi strzałami posłało do Krainy Wiecznego Lenistwa. Najwyraźniej to jakieś bugi kodu gry, które, mam nadzieję, zostaną szybko poprawione przez patch. O ile jednak z przemieszczaniem jednostek są jakieś problemy, to umarlaki walczą całkiem dobrze. Większymi grupami, często próbując rozbić na mniejsze części armię Connachta, atakują z różnych stron z zadziwiającą determinacją i... skutecznością.

W Erze Wilka pojawiło się bodajże dwanaście nowych jednostek. Większość z nich to jednak mutacje znanych już nam jednostek lub też ich nowe odpowiedniki (i tak Soulless nazywa się teraz Hollow Men). Przykładem niech będą chociażby Karly. Są znane z The Fallen Lords i Soulblightera maluchy rzucające granatami, ale również i uzbrojone w topory oraz takie, które posiadły umiejętność wysadzania wrogich umocnień. Podobnie jest też chociażby z Ghołami, których są trzy rodzaje. Zagadką dla mnie natomiast jest postać niejakiego Moagima, który wygląda jak Hern z Robin Hooda lub koło zdradzany przez żonę (znaczy się rogacz - che, che). Skąd się ten pacjent urwał?



Osobna sprawa to bardzo słaby tryb gry dla pajęczarzy. Przede wszystkim starzy gracze chyba poczują się rozczarowaniem brakiem jakichś nowych, ciekawych trybów rozgrywki. Wprawdzie obecność dużej ilości jednostek uzbrojonych w białą broń powoduje, że walka jest krwawa i nawet przyjemna, ale równocześnie są kłopoty z interfejsem. Ciężko rozróżnić, które jednostki są nasze, a które tylko sprzymierzone, tego, co jest napisane w oknie dialogowym, nie sposób odczytać etc. I ostatnim granatem rzuconym pod nogi multiplayerowcom jest liczba map. Pięć to, jak na mój gust, stanowczo za mało.

Wybuchający Wight

Zupełnie nie mam pojęcia, czemu tak nierówno spisali się graficy z Mambo Jumbo. Obok całkiem ładnej grafiki terenu i niektórych jednostek zdarzają się paskudne buraki. Zacznijmy od okna dialogowego, które zwyczajnie jest słabo widoczne. Wręcz nie idzie przeczytać, co tak'ego tam napisali. A przecież często są to ważne informacje. Niektóre jednostki, jak chociażby Wight, prezentują się zdecydowanie gorzej niż w Soulblighterze. Teraz są to jakieś obleśne, kwadratowe bryły czegoś szaro-niebieskiego. Natomiast Magowie prezentują się znakomicie w kolorowych płaszczach poruszających się podczas marszu. Efekty użycia czarów czy ogień może nie powalają, ale są w porządku. Za to graficy mieli najwyraźniej zły dzień przygotowując cut-scenki pomiędzy kolejnymi etapami. Raz, że są po prostu koszmarnie brzydkie, a dwa - aby je oglądać, należy zainstalować Quick Time. To zresztą nie jedyny problem techniczny gry. Myth III nie bopala się pod Win 95, ma kłopoty z kartami pierwszej generacji GeForce. Lepiej jest z muzyką, choć i ona raczej nie dorównuje ścieżce dźwiękowej Soulblightera. Odnaleźć w niej można motywy przypominające "Braveheart", co, jak zgaduję, ma mieć ścisły związek z bohaterem gry.

Po raz trzeci i ostatni?

Era Wilka nie jest grą wcale tak złą, jak mogłoby się wam wydawać po przeczytaniu powyższej recenzji. Nadal jest to poziom nader przyzwoity, lecz nie tak wysoki jak dwóch pierwszych części. Wydaje mi się, że Take 2 źle uczyniło, odbierając panom z Bungie pracę i powierzając stworzenie Ery Wilka Mumbo Jumbo. Chyba nikomu nie wyszło to na dobre, a już nade wszystko fanom i samym twórcom. Ci pierwsi otrzymali bowiem produkt nie taki, jakiego się spodziewali. Oczekiwania były zdecydowanie większe. Co się zaś tyczy programistów z Mumbo Jumbo, to, jak wieść gminna niesie, był to ich ostatni wyczyn, ponieważ team został rozwiązany. (Nie dziwię się :)) Rozumiem, że jakiś patch poprawi wszelkie niedociągnięcia i sprawi że Era Wilka stanie się grą wartą większej uwagi.. Ja jednak rozliczam Erę Wilka z tego, w jakiej postaci ukazała się na półkach sklepowych oraz tego, jak się ma do poprzednich części Mytha. A w porównaniu do nich wypada blado. Brak Erze Wilka po prostu klimatu i grywalności, jaką odznaczał się The Fallen Lords i Soulblighter. Mamy tylko cichą nadzieję, że opisana wpadka nie oznacza końca tej genialnej serii, a jeśli dojdzie do realizacji Myth IV, to projekt ten zostanie ponownie powierzony panom z Bungie. Oby tak się stało, bo póki co siedem oczek daję bardziej z sentymentu niż za faktyczną wartość gry!

Armia Connachta

Łucznicy z Llancarfan - uzbrojeni w łuki są całkiem skuteczni w walce na dystans (należy jednak pamiętać o przeszkodach terenowych). Ich specjalną bronią są płonące strzały.

Berserkowie - wojownicy z Północy; piekielnie szybcy, sprawni, zacięci w walce i dysponujący potężną siłą. Ich słabą stroną jest brak zbroi.

Wojownicy z Llancarfan - podstawowe jednostki armii Connachta. Uzbrojeni w tarcze i miecze.

Connacht - pochodzący ze wschodu Connacht przybywa w samą porę, by stanąć do walki z armią Myrkridia i Trow. Jego walory przywódcze i zacięcie w walce powodują, iż wkrótce zyskuje przydomek Wilk.

Damas - prawa ręka Connachta i faktycznie jego zastępca. Walczy dziwną, długą bronią z osadzonym na jej końcu ostrzem. W drugiej części Mytha występuje pod imieniem Soulblighter.

Karly - jednostki doskonale znane z poprzednich części, a więc po co opisywać, w co są uzbrojone oraz jak groźną stanowią siłę?

Karly Wojownicy - uzbrojeni w potężne topory i ciężkie zbroje są powolni, lecz przy tym nie boją się nikogo.

Karly Inżynierowie - dowodzeni przez Sora Campbell odgrywają dużą rolę w Erze Wilka. Głównie dzięki zdolności wysadzania murów i innych umocnień.

Włócznicy - pochodzą z miasta Cowrn, skąd pochodzi również Connacht. Swoimi włóczniami mogą rzucać lub walczyć nimi wręcz. Do obrony służy im drewniana tarcza.

Strażnicy Herona - osobista straż imperatora, bardzo elitarna formacja. Uzbrojeni w dwie katany i zbroje przypominają Samurajów.

Myrdred - urodzony jako Avatara Myrdred jest najpotężniejszym magiem w grze.

Wieśniacy - czasami służą pożytecznymi informacjami oraz jako przewodnicy.

Ravanna - to właśnie ta pani kilkaset lat później będzie znana jako Shiver. Tymczasem jednak służy dobru.

INFO

7

Producent: Take 2 ■ **Dystrybutor:** Play It! ■ **Internet:** www.mythwo fage.com ■ **Wymagania:** P II 400, 64 MB RAM, WIN 98/2000, 4xCD, karta dźwiękowa ■ **Akcelerator:** wymagany


■ jest czasem trudne ■ to nadal Myth ■ to nadal wciąga


■ chwilami ZA trudne ■ brak rewolucyjnych zmian ■ fabuła nie jest zbyt ciekawa ■ obleśne cut-scenki ■ wygląd i animacja większości postaci ■ słaby multiplayer



Return to Castle Wolfenstein

GATUNEK: FPS



Gem.ini

Chyba nie było dotąd gry, na którą czekałbym bardziej niż na Return to Castle Wolfenstein. Nikt też, śmiem twierdzić, jak ja nie przeżył boleśniej decyzji o wycofaniu się Activision z deklaracji dotyczącej demo na krążku brytyjskiego PC Gamera i - wreszcie - dziesięciodniowego opóźnienia w europejskiej premierze gry w stosunku do tej amerykańskiej. Nic dziwnego jednak - Wolfenstein 3D był dla mnie pierwszym tytułem, jaki widziałem na egzotycznych wówczas pecetach, grą, która "otwarła" dla mnie nie tylko gatunek first person shooterów, ale w ogóle gier na blaszaki, a RTCW miało te wspaniałe czasy wskrzesić!

Oszczędzę wam szczegółów związanych ze zmaganiami z przeciwnościami losu, jakie stały się naszym udziałem, by zdobyć pełnowartościową kopię gry przed złożeniem numeru. Ważne, że udało się nam i że - co chyba jeszcze ważniejsze - Return to Castle Wolfenstein okazał się tego wart. Przynajmniej jeśli idzie o tryb multiplayer. Tak wyraźne rozgraniczenie jest możliwe, gdyż RTCW składa się w gruncie rzeczy z dwóch odrębnych (do tego stopnia, że nawet uruchamia się je osobno!) gier wydanych pod jednym tytułem. Ta niecodzienna sytuacja podyktowana została względami praktycznymi części tych - bowiem nie stworzył jeden twórca. Co ciekawe, wskrzeszenia legendy nie podjęło się też wcale id Software, twórca W3D, które jedynie sprawowało kontrolę i służyło pomocą techniczną nad dwoma zaprzyjaźnionymi studiami developerskimi. I tak Gray Matter, czyli dawne Xatrix - twórcy m.in. Redneck Rampage i bazującego na engine'ie Quake II Kingpin (K sprezentowaliśmy wam w numerze 13/01) - zajęło się aspektem gry single playerowej, gdy nowe-stare (nowy zespół doświadczonych programistów) Nerve Software skoncentrowało wszystkie wysiłki na stworzeniu unikalnego multiplayera.

Return to Castle Wolfenstein rozpoczyna się znakomicie zrealizowanym (nic dziwnego - jego autorem jest Blur, zespół odpowiedzialny m.in. za trailer filmu "Lord of the Rings"!) prerenderowanym intrem. Dowiadujemy się zeń, że historia opowiadana w RTCW rozpoczęła się w 943 roku, w chwili uwięzienia obdarzonego nadludzkimi możliwościami germańskiego księcia Heinricha Fowlera. W tysiąc lat później, w czasach gdy szale wojny zaczynają przechylać się na korzyść Aliantów, przywódcy Trzeciej Rzeszy, a ściślej Heinrich Himmler, wierzący, że jest wcieleniem wymienionego wyżej księcia, starają się go wskrzesić, by wykorzystać jego nadludzkie moce do walki z wrogiem. Tyle mówi intro, wbrew temu jednak nie każdy z 7 "rozdziałów" (po kilka etapów każdy), na jakie podzielono grę, zajmować się będzie problemem ożywienia Niepokonanego - równolegle do tych prób prowadzone są badania nad innymi WunderWaffen, które mogą odwrócić koleje wojny na korzyść Rzeszy. I, jak łatwo się domyślić, jest tylko jeden człowiek na świecie, który jest w stanie pokrzyżować te niecne plany i powstrzymać wciąż potężną machinę wojenną wroga. Jest nim nasz heros, nasze alter ego - znany z Wolfenstein 3D William Joseph ("B.J.") Blazkowicz, Amerykanin polskiego pochodzenia, ranger zatrudniony w Office of Special Actions (O.S.A.).



Jednoznacznie z Wolfenstein 3D kojarzy się cała masa "secretów", kryjących zrabowane skarby Rzeszy.



Uśmiechnij się, jesteś w ukrytej kamerze



Granaty są mocno nieskuteczne, dopóki nie nauczymy się nimi rzucać, czyli "skracać" zapalnik i rzucać w ostatniej chwili tak, by przeciwnicy nie mieli czasu odkopnąć go z powrotem.

Naturalnie B.J. nie wie od samego początku tego wszystkiego co my - czyli od momentu, gdy wypełniając zadanie obserwowania okolic Zamku Wolfenstein, zlecone przez O.S.A., zostaje uwięziony w jego lochach. Kolejne detale na temat intrygi poznajemy w trakcie gry (na trzy sposoby - pierwszym są potwornie nieinteresujące odprawy w biurach O.S.A., drugim - przywodzącym na myśl No One Lives Forever - podsłuchiwanie rozmów - i walk! - toczonych gdzieś w pobliżu, trzecim wreszcie, czytanie pozostawionych dokumentów). Możecie mi jednak wierzyć - w praktyce niewiele traci się, nie tylko mając świadomość, że jest kilka głównych celów (czyli bossów), ale w ogóle - ignorując fabułę całkowicie...

W każdym razie zaczynamy dokładnie tak jak 9 lat temu, podobnie jak na moim pierwszym pececie - 386 SX z "high" na wyświetlaczu: u naszych stóp spoczywa martwy Niemiec, którego broń, luger, pewnie

Multiplayer 10/10, single player tylko niezły.

leży teraz w naszej dłoni. Jednak różnica pomiędzy tamtą a tą ucieczką z Zamku Wolfenstein jest, jak łatwo się domyślić, niebotyczna. Najbardziej widoczną jest naturalnie ta dotycząca oprawy audiowizualnej. Return to Castle Wolfenstein stworzono na bazie engine'u Quake III Arena. To, w połączeniu z niewiarygodną wręcz dbałością Gray Matter o zachowanie najdrobniejszych detali (liczba wielokątów w przeciętnej scenie jest dwukrotnie większa niż w Max Payne'ie!) i bardzo dobrą jakością tekstur, daje efekt w postaci jednej z najbardziej szczegółowych



Ludzie z Gray Matter popełnili też błąd z plakatami rekrutacyjnymi. Nie jestem pewien, ilu Niemców dałoby się namówić na obietnicę miłej zabawy w Waffen SS, gdyby rzeczywiście były one dostępne jedynie w języku... holenderskim bądź norweskim!

scenerii w grach komputerowych. Wprawdzie skalowanie i wymiana tych ostatnich jest raptem niezła i z całą pewnością nie, jak można się było spodziewać - bezbłędna (pamiętacie Unreal czy Serious Sam?), jednak RTCW bije je na głowę pod innym względem: bogactwa i

Return to Castle Wolfenstein okazał się wart czekania. Przynajmniej, jeśli idzie o tryb multiplayer.

zróżnicowania efektów specjalnych. Wystarczy wspomnieć cienie chmur przesuwające się po ziemi, kołyszące się na wietrze drzewa, wygląd padającego śniegu czy parę bijącą z ust stojących na mrozie żołnierzy, jak i sypiące się łuski lub smugi rykoszetujących pocisków, że nie wspomnę o strukturze płomienia, by mieć pewność, że w tej kategorii Wolf to mistrz świata. Innym wreszcie czynnikiem wpływającym na wiarygodność i bogactwo świata jest to, że bardzo wiele spośród jego elementów można zniszczyć - poczynając od tabliczek na ścianach po elementy umeblowania.

Nową jakość w grach stanowi dokładność i wiarygodność wykorzystanych w RTCW modeli postaci oraz ich animacji. Zróżnicowanie jednostek uzyskano w prosty w gruncie rzeczy sposób: na identyczne modele nakładane są różne skiny, przy czym część z nich może być mieszana. Dzięki temu dwóch identycznych na pozór żołnierzy Feldgrau czy dwie przeurocze nazistki ze specjalnej dywizji SS mają różne twarze! Postacie te zanimowano z pomocą techniki motion capture, co nie jest w gruncie rzeczy żadną nowością, jednak w tym przypadku zrobiono to tak, że trudno uwierzyć, iż stworzone zostały na komputerach; że to nie film! Weźmy na przykład pierwszą żywą postać w grze - naukowca nazistowskiego obserwowanego przez kraty. Ten, pozostawiony sam sobie, myje ręce, w chwilę później rozprostowuje plecy. Naprawdę, rzadko włączam tipsy pozwalające uzyskać niewidzialność bohatera, jednak w tym przypadku zrobiłem to - po to właśnie, by móc poprzyglądać się przeciwnikom. I śmiem twierdzić, że każdy, kto zobaczy, ile wdzięku jest w ruchach pań z SS, niejednokrotnie zawaha się później, ściągając spust...

Podobnie znakomita jest oprawa dźwiękowa - i to zarówno jeśli chodzi o krzyki, głucho wbijające się w drewno bądź rykoszetujące od tarcz nieumarłych wojowników pociski, jak ambientowe dźwięki czy - wreszcie - muzykę symfoniczną wspartą chórem. (Muzyka, nawiasem mówiąc, została skomponowana przez Billa Browna, muzyka, w którego dorobku znajdują się m.in. ścieżki dźwiękowe do Any Given Sunday, z gier zaś - Clive Barker's Undying, Rainbow Six i Rogue Spear, Tresspasser.)

I początkowo wystarcza to, by stworzyć niepowtarzalny klimat gry. Wyobraźcie sobie zatopione w głębokim mroku korytarze rozświetlane migotliwym blaskiem pochodni, refleksy świetlne na ścianach i stropach, długie, chybotliwe cienie (czyt. dynamiczne oświetlenie wnętrz), mistrzowsko zrealizowaną wolumetryczną mgiełkę i co równie ważne, umiejętnie wplecione w rozgrywkę ambientowe dźwięki oraz inteligentną, tj. dostosowującą się do tempa akcji, muzykę. Atmosfera krypt rzeczywiście jeży włos na głowie!



Z pamiętnika B.J. - atak na bazę w Norwegii i pewne "zdejmowanie" żołnierzy z venom gunami.

Kolejnym atutem RTCW jest zróżnicowanie poziomów. Każdy z nich jest inny i to nie tylko pod względem designe'u, ale i stawianych przed naszym herosem wymagań! Na pierwszych poziomach nie ma zbyt wielu przeciwników, ci zaś, którzy ośmielają się stawić nam czoło, są na ogół kompletnie niegroźni. Zatem pierwsza część gry służy smakowaniu klimatu, nie takiej rozrywce, jaką ją znamy z DOOMOW czy Quake'ów. Kolejne etapy wprowadzają naturalnie większą liczbę coraz to groźniejszych wrogów. I tu bardzo miła niespodzianka: cenię sobie obecnie w grach wolność wyboru sposobu, w jaki zamierzam się bawić, a tu możliwe jest

RTCW - ciąg dalszy?

Już w najbliższym czasie, zdaniem Kevina Clouda, współzałożyciela id, możemy spodziewać się n e tylko dema single player, ale i zestawu dodatkowych map multiplayerowych stworzonych przez Nerve, wreszcie - kolejnego dema multiplayer z zupełnie nową, checkpointową mapą nazwaną Trenchtoast. (Możliwe będzie naturalnie zaadoptowanie tej ostatniej także do pełnej wersji gry.) Nie dość na tym - jeszcze w grudniu mają pojawić się narzędzia dla twórców modów!

I jeszcze więcej - z innej z wypowiedzi wynika, że możemy też spodziewać się dodatków, a być może i pełnoprawnego sequela RTCW! Nadzieję taką dają słowa pana Clouda "...byłoby zbrodnią stworzyć tak szczegółowy świat i pozostawić go odłogiem na następne 10 lat". A biorąc dodatkowo pod uwagę fakt, że Activision może zechcieć zmniejszyć nieco straty, jakie poniósł wydając RTCW, a w zasadzie z samych "ścinków", które nie znalazły się ostatecznie w grze, mają praktycznie gotowy produkt, wcale nie jest wykluczone, że dodatki te to kwestia nie tyle lat, co miesięcy!

Meine Damen und Herren, czyżby blitzkrieg dopiero miał się rozpocząć?

...A fanów wirtualnej wojny w nieco bardziej poważnym ujęciu zapraszamy do Medal of Honor: Allied Assault (www.mohaa.ea.com), którego premiera przewidziana jest na 22 stycznia, a demo multiplayer powinno być dostępne już w tej chwili.

Bezsensowna nostalgia?

Wpisz w konsoli trybu multiplayer /cg_uselessnostalgia 1, by grać jak przed laty...



Multiplayer 10/10, single player tylko niezły.

Broń - różnice pomiędzy single a multiplayerem

Pierwszą i podstawową różnicą jest fakt, że klasy w MP mogą korzystać maksymalnie z czterech ściśle określonych broni, z czego trzy - kolejno: nóż, jeden z dwóch pistoletów, jeden typ granatów - są obligatoryjne. Znacznie mniejszy jest również zasób możliwej do zebrania amunicji.

G - kop - w SP otwiera drzwi, może także służyć jako broń.

1. Noże
Nóż - w SP możliwe jest poderżnięcie gardła przeciwnikowi, do którego udało się zbliżyć od tyłu. W MP - broń ostatniej nadziei.

2. Pistolety (luger p08, colt .45)
W SP możliwe jest posługiwanie się dwoma coltami równocześnie oraz dokręcenie do lugera tłumika; w MP - walka pojedynczym egzemplarzem zalecana tylko wtedy, gdy zabraknie amunicji do czegoś cięższego i naprawdę nie ma alternatywy dla pojedynku.

3. Pistolety maszynowe (MP40 schmeisser, thompson, "tłumiony" sten)
Obecne w identyczny, jak się zdaje, sposób tak w SP, jak MP.

4. Karabiny
Mauzer - trudno nie odnieść wrażenia, że posługiwanie się karabinem snajperskim w kampanii single player nie wymaga wcale ultraprecyzyjnego, niezbędnego w MP, celowania. Mimo identycznego jak w MP "pływania" celownika, zwykle wystarcza trafienie w obrys postaci, często w nogę. Zrozumiałbym, gdyby to był barret, ale to przecież tylko mauzer z zeissowską lunetą...

w zależności od przyzwyczajeń, ba, chwilowego nastroju tak pokonywanie ich metodą brutalnej siły, jak niewidzialnego łowcy! Jeśli leży ci skradanie się, bezszelestne uchylanie drzwi i korzystanie jedynie z tłumionego stena czy noża - masz możliwość grać tak, jak lubisz. Jeśli jednak na pytanie, czy wolisz biegać ze schmeisserem, kopiąc w drzwi i natychmiast uskakując przed posyłanym przez strażników w kierunku hałasu gradem kul - odpowiadasz zdecydowane tak - to w zaledwie dwóch misjach w grze będziesz zmuszony z taktyki tej zrezygnować.

Przeciwnicy zaś, co jest kolejnym punktem na korzyść Return to Castle Wolfenstein, wcale nie są chętni do przeniesienia się na drugi świat. Przeciwnie, żołnierze zachowują się w sposób zbliżony do rzeczywistości - rzadko atakują, preferując raczej wycofanie się i cierpliwe wyczekiwanie, żebyś to ty wystawił się na strzał. Nie jest już też tak, jak w choćby Soldier of Fortune, że uzbrojony w snajperkę bohater jest w stanie eliminować kolejnych wrogów tylko dlatego, że następni nie reagują na ginących tuż obok w spektakularny częstokroć sposób sprzymierzeńców. Ci tutaj, po ujrzeniu ciała bądź usłyszeniu strzału, ruszą w kierunku najbliższego alarmu, by zawezwać posiłki, po czym... wycofają się szukając wsparcia. Nie wydaje mi się jednak, jeśli już o AI mowa, by faktycznie istniała w grze współpraca pomiędzy nimi. Tym niemniej widząc, jak chcący przeładować pusty magazynek żołnierz cofa się, by zminimalizować ryzyko, poczułem, że podoba mi się to, co stworzyło w tej dziedzinie Gray Matter; kiedy zaś kolejny kopnięciem odesłał w moją stronę rzucony weń chwilę wcześniej granat (skrypt, ale jak znakomicie zrobiony!), poczułem dla nich autentyczny podziw.

RTCW jest wreszcie FPS-em wyjątkowym, jeśli idzie o liczbę i jakość wprowadzanych przezeń drobnych, lecz cieszących innowacji. Pojawił się np. współczynnik staminy, pozwalającej na krótkotrwały sprint. Istnieje także możliwość... walki krzesłem lub zasłaniania się nim jako improwizowaną tarczą. Ciekawostką jest też pogrupowanie broni w klasy, np. pistolety czy pistolety maszynowe, dostępne pod jednym klawiszem (patrz ramka "broń"). Wprowadzono także rozróżnienie sposobu otwierania drzwi - możemy je delikatnie uchylić, po prostu pchnąć czy wreszcie - kopnąć. Możliwe jest także, jak w Thiefie, wychylanie się zza narożników - nasz bohater traci wprawdzie możliwość strzelania, jednak nie musi obawiać się pocisków zmierzających pewnie w jego stronę. Jeśli zaś o tym mowa - znakomicie poprawiono efekt postrzału - ekran czerwienieje, ale i wyraźnie drży. Wreszcie - zmiany zaszły także w kwestii regenerujących zdrowie posiłków, które nie tylko dzielą się na ciepłe i zimne (te pierwsze, co zrozumiałe, przywracają znacznie więcej energii), ale i daje się je porcjować, tj. wcale nie musimy korzystać zeń od razu w całości i możemy śmiało zostawić sobie je na później!

Nie sposób jednak nie przyznać, że nie wszystko w Return to Castle Wolfenstein musi się podobać. Np. mało wiarygodne są efekty postrzałów. Nie dość, że trafieni z ciężkiej broni przeciwnicy rzadko padają w "satysfakcjonujący" sposób, to w dodatku nie ma żadnych śladów na ciałach (to zresztą w ogóle jest cechą gry - krew w RTCW generalnie leje się w skąpych ilościach - tak, jak gdyby Gray Matter/id/Activision przestraszyło się problemów, jakie i tak przecież mieć będą na przykład w Niemczech). Ważnym mankamentem są także jej wymagania - RTCW życzy sobie rozdzielczości min. 800 x 600 i 32-bitowego koloru (ustawienie jej na 640 x 480 sprawia, że menu stanie się mało czytelne, a 16-bitowy kolor sprawia, że niebo, piętą id-llesowa, staje się czymś, co autentycznie szpeci obraz gry). Jest jednak przy tym, co należy podkreślić, elastyczna na tyle, że zobaczenie gry, bo już nie pogranie w sensie rozkoszowania się nią, nawet na sprzęcie słabszym niż wymieniony w pozycji "wymagania minimalne", jest możliwe!

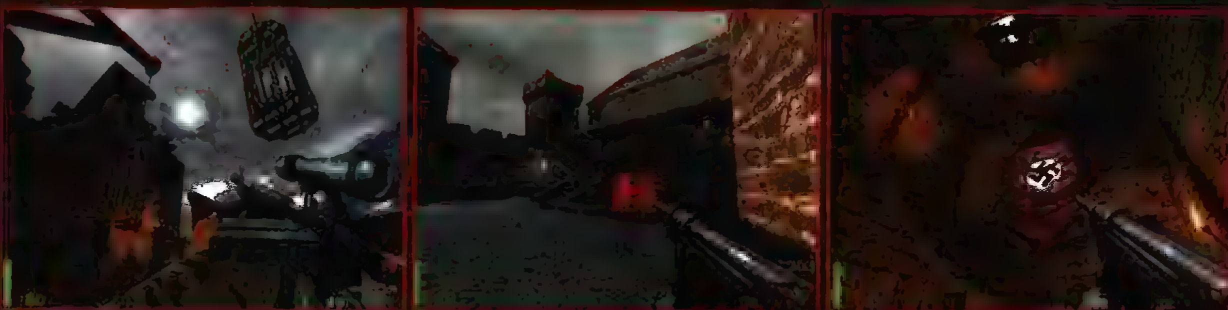


Zgadza się - w trybie multiplayer trafienia w głowę są znacznie groźniejsze niż np. w rękę, jednak już w single player trafienie w obrys jest - jak się zdaje - równie skuteczne jak headshot. Z drugiej zaś strony, elitarne jednostki niemieckie są, jeśli idzie o wytrzymałość, tylko ludźmi i pojedynczy pocisk wprost w głowę winien kłaść ich na deski. Tymczasem w single player wymaga to poprawki...

Najpoważniejszym jednak brakiem kampanii single player jest jej ogólna nieatrakcyjność - przede wszystkim dotarcie do ostatecznego wroga nie zajmuje więcej niż ok. 10-12 godzin gry na domyślnym poziomie trudności, co jak na grę tej miary stanowi spory niedostatek. Na domiar złego dość szybko spostrzegamy, że z początkowego klimatu zostało niewiele, a sama gra w żaden sposób (prócz może ciekawości, jak to prezentować się będzie kolejny etap) nie wzbudza w nas chęci sprawdzenia, co będzie dalej. (Tak naprawdę przecież każdy bystry gracz już po intrze zorientuje się, czego się odeń wymaga i jakie będzie outro - swoją drogą, nader rozczarowujące!) Na domyślnym poziomie trudności nie czujesz się też w grze ani przez chwilę poważnie zagrożony. W skrytości ducha przyznaję też, że liczyłem bardziej na coś bliższego Hidden & Dangerous, a nawet No One Lives Forever niż Soldier of Fortune; żal więc, że tak niewiele jest misji jak te z obozem i ciężarówką czy generałami.

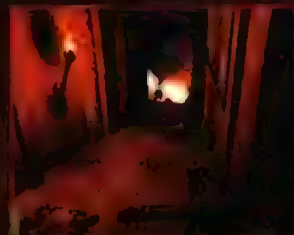
Najogólniejsza konkluzja zatem - jest tak, jakby w trosce o techniczną doskonałość grywalność w pewnym momencie zeszła na dalszy plan. Nie jest naturalnie tak, że nie ma jej wcale - mimo to zbyt mało. Multiplayer jednak - tryb, dla którego ośmiu członków redakcji zakupi(ło) RTCW, to bezsprzecznie strzał w dziesiątkę! Powiedzieć, że jest znakomity, to wciąż mało! Zresztą - dość będzie wspomnieć, iż mija właśnie trzeci miesiąc od ukazania się pierwszego z testów MP, a walki na niezliczonych serwerach i wciąż tej samej, jedynej udostępnionej mapie trwają nadal! Warto też wskazać na nas samych - siłą rzeczy poznajemy bardzo wiele gier i w wielu przeróżnych bojach sieciowych braliśmy udział, jednak żadna z dotychczasowych propozycji nie wywarła na nas tak silnego wrażenia, by pokusić się o stworzenie naszego własnego, redakcyjnego klanu. Tymczasem w Wolensteinie klan [CDA] mniej lub bardziej formalnie istnieje od dobrych dwóch miechów!

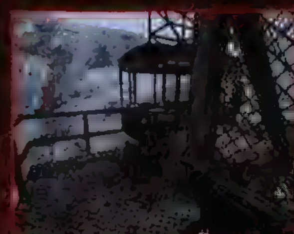
Przejdźmy jednak do samego trybu. Przede wszystkim dwa zastrzeżenia: multiplayer jest w praktyce grą zupełnie niezależną od rozwiązań kampanii single player (co widać choćby w ramce "broń - różnice..."). Po wtóre zaś - ostrzec należy, że nie ma w niej botów, zatem jeśli twój kontakt z Siecią z konieczności ograniczony jest do dwóch impulsów dziennie, by sprawdzić pocztę - zakup RTCW naprawdę nie będzie najlepszym pomy-



Multiplayer 10/10, single player tylko niezły.


Jeśli Wolfenstein nie podoba wam się, nie trzeba nam lepszego dowodu na to, że oglądaliście go na sprzęcie, którego najlepsze lata należą już do zamierzchłej przeszłości...





Castle Wolfenstein. To raczej rozdzielenie kompetencji postaci wymuszające ścisłe współdziałanie teamu (np. medyk jest jedynym źródłem "zdrowia", a porucznik dodatkowej amunicji). To fakt, że dzięki wykorzystaniu rozwiązań QIIIA RTCW jest znakomicie przygotowane także pod względem technicznym: ze zawiera zintegrowane z grą narzędzie wyszukiwania serwerów i głosowania czy automatyczny system usuwania team-killerów, bardzo prosty system komunikacji (do wszystkich, do teamu) oraz tzw. quickchat obsługiwane klawiszem [V] i następującymi kolejno cyframi. Wreszcie - wspaniały wygląd. Wszystko to

slem. I już bez przeszkód: koncentrujący się bez reszty na pojedynkach drużynowych tryb multiplayer, stworzony przez Nerve Software, jest czymś naprawdę unikalnym w stosunku do wszystkich pozostałych. Odnaleźć można w nim cechy dwóch największych tytułów teamplayowych - Team Fortress i Counter-Strike, jednak sposób zabawy, jaki proponuje nam RTCW, jest czymś, przynajmniej dla nas, niezrównanym.

Jej założeniem są boje dwóch drużyn - Aliantów i Niemców, składających się z przedstawicieli czterech zróżnicowanych pod względem umiejętności i możliwości profesji (żołnierz, medyk, inżynier, porucznik). Toczą się one na specjalnych mapach (w wersji pudełkowej gry - na ośmiu mapach, z których 7 to przerobione plansze znane z kampanii single player, ale już w tej chwili pojawiają się nowe: patrz też ramka "RTCW - ciąg dalszy?"). Mapy te przygotowane zostały tak, by umożliwiać grę w trybie objective, stopwatch bądź checkpoint. Pierwszy z nich - objective, wymaga od teamów zaliczania kolejnych celów (np. pokonywania przeszkód w postaci drzwi pancernych, następnie zdobycia określonego przedmiotu i w końcu dostarczenia go w określony "extraction point"), w czasie gdy druga drużyna za wszelką cenę stara się w wykonaniu tych zadań przeszkodzić. Drugi z trybów - stopwatch, polega na tym samym co objective, z tą różnicą jednak, że przegrany team, broniący w kolejnej rundzie, staje się tym atakującym i musi zwyciężyć w czasie krótszym niż ten, jaki był niezbędny zwycięzcom poprzedniej rundy. W trybie tym niemożliwa jest także zmiana teamów. Ostatni wreszcie - checkpoint, to coś w rodzaju unrealowego domination, gdzie zespoły starają się zdobyć wszystkie flagi umieszczone na mapie.

Nie w designe'ie map jednak (zbalansowanych, ciekawych i... ogromnych, znacznie większych niż 'beach invasion', na której toczyły się boje przez ostatnie trzy miesiące), nie w trybach i nawet nie w limicie 32 osób, jakie bezpiecznie, tj. bez ryzyka telefragów, mogą grać na jednym serwerze, zawiera się wyjątkowość trybu sieciowego Return to



sprawia, że świetlana przyszłość tego tytułu jest w gruncie rzeczy pewna!

To ostatnie potwierdza się w pojawianiu się - już w tej chwili - nowych map (np. słynny mp_generator), powstawaniu grup chcących tworzyć modyfikacje gry, wreszcie - wysyp programów zewnętrznych pozwalających na pełniejszą kontrolę nad grą. Zresztą ten, kto wie, co znaczy zanurkować pod potencjalnie śmiercionośną serią, wbić strzykawkę z "nowym życiem" w leżącego towarzysza i wreszcie, wciąż na klęczkach, z półobrotu wyeliminować naprzykrzającego się przeciwnika, nie potrzebuje dalszych zapewnień o istnieniu żywej magii wolfensteinowego multiplaya!...

Mimo to nie mogę ocenić RTCW (traktowanego jako całość) na coś więcej niż zaledwie 8+. Niestety RTCW, nie będąc w swym singleplayerowym aspekcie tak wybitny, jak tego oczekiwaliśmy, nie zasługuje na nią. Kampania jest bowiem zaledwie dobra. Na szczęście tryby multiplayer są nie tylko unikalne - są znakomite; i jeśli prawdą ma być stwierdzenie, że to najlepsza gra, w jaką grałem w tym roku, to pojęcie gry zawęzić trzeba wyłącznie do trybu multiplayer!

Może zatem zastanawiać, czemu nie pełna 9, jednak wystarczy wspomnieć, że cena wywoławcza RTCW to aż 169 złotych, a to jak na nasze warunki, sporo za dużo i dla osób, które z różnych względów nie zamierzają bawić się w trybach multiplayer, może okazać się przeszkodą nie do pokonania. Jeśli jednak dysponujesz niezłym łączem z Internetem, a myśl o team-playu wywołuje u ciebie miły dreszczyk - daj mu szansę, naprawdę nie znajdziesz nic lepszego!

Garand - "tłumiona" broń snajperska z noktowizorem. W MP nie występuje.

5. Karabiny szturmowe
FG42 - automatyczna broń Czarnej Straży, elitarnej grupy spadochroniarzy niemieckich. Bardzo celna (wyposażono ją w celownik optyczny) i bardzo stabilna przy zbliżeniu (tj. szybko przestaje "pływać" w ręku); nie występuje w MP.

6. Granaty
Brak różnic pomiędzy SP a MP.

7. Broń rakietowa
Panzerfaust/bazooka - różnice pomiędzy trybami single i multiplayer są znaczące. Przede wszystkim w SP bazooka strzela natychmiast, bez konieczności czekania na odpalenie rakiety. W SP także czas oczekiwania na przeładowanie rakiety jest ułamkiem zaledwie tego, jaki niezbędny jest w MP. Dodatkowo w MP aktywny panzerfaust spowalnia niosącego go żołnierza. Wszystkie te braki rekompensowane są w MP zwiększonym promieniem wybuchu rakiety.

8. Venom
Venom gun: w trybie MP wielokrotnie szybciej się grzeje, uaktywniony spowalnia niosącego go żołnierza.

9. Miotacz ognia
Miotacz ognia - żołnierz wyposażony w miotacz ognia porusza się znacznie wolniej niż B.J. w single player. A propos zaś - taka mała ciekawostka - w trakcie gry w SP nie użyłem go ani razu!

10. Tesla Gun
W MP nie występuje.

8+

INFO

Producent: Gray Matter/Nerve Software/id Software/Activision/LEM ■ **Dystrybutor:** LEM ■ **Internet:** www.castlewolfenstein.com ■ **Wymagania:** PII400, 128 MB RAM, akc. min. 16 MB, Windows 95/98/ME/NT4.0(SP6)/2000(SP2)/XP plus łącze z min. modem 56 Kbps ■ **Akcelerator:** tak

■ fenomenalny multiplayer! ■ znakomita oprawa audiowizualna ■ wspaniałe modele i animacje postaci ■ niezła AI

■ kampania single player to zaledwie 10-12 godzin gry ■ RTCW nie jest, niestety, tytułem rewolucyjnym

Multiplayer 10/10, single player tylko niezły.

Sobowtóry

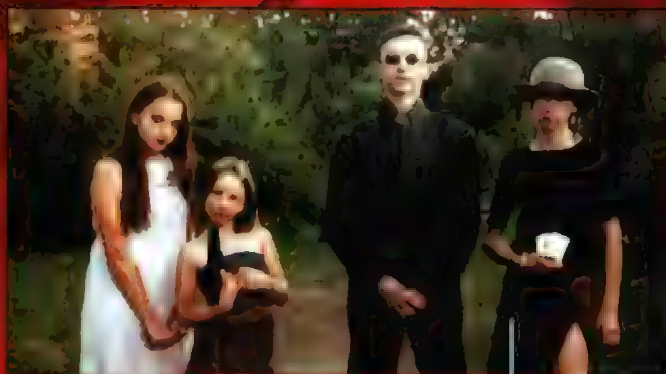
Sobowtóry

REGULAMIN KONKURSU

Przypominamy regulamin naszego NIEUSTAJĄCEGO konkursu na sobowtóra!

* Liczba zdjęć - nieograniczona (co nie znaczy, że macie wysyłać nam całe pliki - wybierzcie najlepsze!).
* Każde zdjęcie powinno być podpisane (z tyłu) nazwiskiem autora i jego adresem; warto też podać swój wiek. Na wszelki wypadek zaznaczcie, kogo odgrywacie.
* Do listu powinno być dołączone oświadczenie mniej więcej takiej treści: "Ja (tu imię, nazwisko) oświadczam, że jestem autorem nadesłanych zdjęć (ewentualnie: "to ja jestem na tych zdjęciach") i zgadzam się na ich publikację na łamach CDA".
* Zdjęcia można nadsyłać zarówno tradycyjną pocztą (także na dyskietkach!), jak i e-mailami (z subjectem: Sobowtór!).
* Plebiscyt na sobowtóra odbędzie się na łamach CDA - jego częstotliwość będzie zależała od liczby nadesłanych zdjęć. Raz na jakiś czas ogłosimy plebiscyt na Sobowtóra (Kwartału? Półrocza?). I wy wskażecie, komu przyznać ten tytuł i nagrodę.
* W konkursie nie mogą brać udziału: a) zdjęcia zwierząt w roli głównej, b) zdjęcia, na których postać sobowtóra wykonano jakąkolwiek techniką fotomontażu (np. doklejenie swej twarzy do ciała bohatera/ki jakiejś gry - zakazane). Liczy się człowiek i jego inwencja, a nie zdolności montażu!

PS Jeśli chcesz wziąć udział w naszym konkursie, to radzimy zacząć się śpieszyć, gdyż konkurs zaczyna finisz przed metą z napisem "wszystko się kiedyś musi skończyć"...











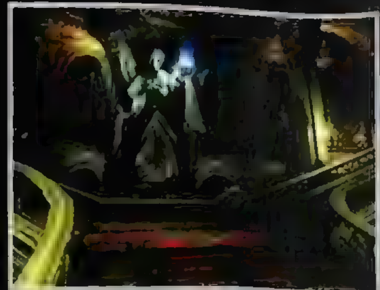
Oto kolejna porcja przebierańców:

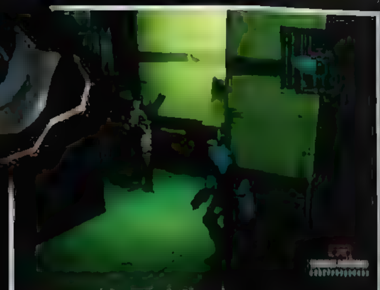
- Kamila Prokopowicz (17 lat) - wiecznie żywa Lara Croft
- Marek Janas (28 lat) - jako Worms
- Artur Sebastian Najphil (28 lat) - jako Max Payne
- Kamil Protkowski i Arek Kordykowski - jako Mario i Luigi Brothers
- Od lewej: Wampir z Dracula Resurrection; Jill Valentine z Resident Evil; J.C. Denton z Deus Ex; Kate O'Hara z Desperados (Nadesłał: Łukasz Pelszyński)

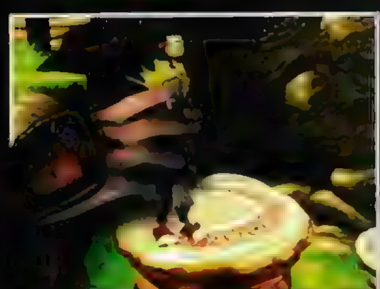
PIERWSZY W POLSCE MIESIĘCZNIK O PS2

PlayStation® 2

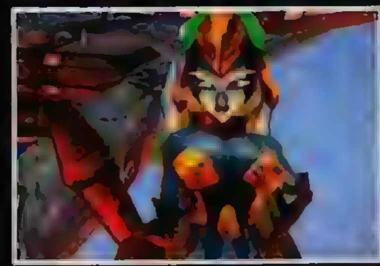
OFICJA... ...AZYN















NA PieCu TEGO

NIE ZOBACZYSZ!

GATUNEK: SIM

Wiggles PL

■ **Tiges**

CD Projekt już jakiś czas temu za cel postawił sobie wypuszczanie na rynek polskich wersji gier przez siebie dystrybuowanych. Jednak efekty są różne. Od genialnej lokalizacji cRPG-a Planescape-Torment, poprzez dobrą polonizację sagi Baldur's Gate, do wręcz słabo spolszczonego Diablo 2 (liczne błędy i słabe zaangażowanie aktorów). Co ciekawe, im trudniejsze jest wyzwanie (staroangielski slang złodziejski w P-T), tym CD Projekt oferuje lepsze spolszczenie. (Zupełnie jak polska reprezentacja piłkarska: im trudniejszy przeciwnik, tym lepiej grają. Jak trafimy na mistrzostwach na Francję, Argentynę i Nigerię, to o wyjście z grupy jestem spokojny ;).)





Miałem okazję zobaczyć, oprócz angielskiej wersji Wiggles, także niemiecką. Właściwie to z trudem przyszło mi określić, która była tą pierwszą, a która lokalizacją. Nawet w czasie intra czytany tekst współgrał z otwieraniem się ust renderowanego króla Wigli. I to w obydwu wersjach. Miałem więc nadzieję, że polska wersja będzie równie profesjonalnie przygotowana.

Pierwsze, co mnie do polskich Wiggles pozytywnie nastroiło, to bardzo ładne pudełko. Folia holograficzna - to robi wrażenie. Jednak nie dla pudełka kupuje się gry. Dla mnie zawsze ważniejsza jest jego zawartość. W środku znalazłem dwie płyty CD i instrukcję. Na pierwszej płycie zamieszczona jest gra, a na drugiej - dodatki w postaci audiotracków, tapet czy innych ikon przydatnych dla każdego przyszłego (piszę to pod koniec listopada) maniaka Wigli (będę się upierał przy tej formie, gdyż: "two wiggles", ale "one wiggle"). Także gra ma już poinstalowane najnowsze łatki, co ma poprawić jej wydajność. Ta informacja ucieszyła mnie najbardziej, gdyż niezadowalająca szybkość gry była powodem, który zadecydował o obniżeniu oceny Wiggles.



Zabawę zacząłem jeszcze w pracy, na poczciwym C533. Dzięki temu mogłem sprawdzić, czy obiecany wzrost wydajności rzeczywiście ma miejsce. Otóż jest znacznie lepiej (widać to szczególnie w czasie przesuwania widoku), ale dalej nie tak, jakbym sobie tego życzył. Przy okazji zauważyłem dwie rzeczy. Nie ma intra przygotowanego dla polskiej wersji (ruch ust trochę rozmija się z tym, co słyszałem w słuchawkach), a część kwestii mówionych ma ucięte końcówki (sprawdziłem włączając po prostu napisy na ekranie). W domu, gdzie głównie uruchamiałem Wiggles (Athlon 1000, 448 MB RAM, GeForce 256), wystąpił ten sam efekt, więc nie jest to wina zbyt słabego sprzętu.

W czasie samej rozgrywki polskie kwestie są dobrze wykonane. Trochę nie przypadł mi do gustu komunikat zaczynający się od słów: "Dolores umarł...". Wiem, że tłumacze mogą mieć trudność z określeniem płci karła o imieniu np. Enes, ale można było spróbować to jakoś obejść (może: "Umarł karzeł o imieniu Dolores"?). A akurat płci Dolores domyślać się raczej nie trzeba? Należy jednak przyznać, iż głosy pasują do postaci, którym są przypisane. Wigle mówią jak Wigle, trole jak trole, a elfka jak elfka (przynajmniej ja nie miałem wrażenia sztuczności, jak to było na przykład w Diablo 2, kiedy Jerhyn głosem zupełnie bez wyrazu informował, że ludzie w jego pałacu są właśnie masakrowani). Inne filmiki w grze też nie są do końca dopracowane. W filmie, gdzie wyjaśniono, dlaczego trzeba pozbierać ogniwa łańcucha Fenrisa, zupełnie brakuje synchronizacji i w czasie jego wyświetlania widać podpis do kwestii, która ma być przedstawiona dopiero po tej, jaka aktualnie znajduje się na ekranie.

Lokalizacja Wiggles jest bardzo nierówna. Mimo dobrego doboru osób użyczających głosy, troszkę przeszkadzają wpadki w czasie wyświetlania kolejnych cut-scenek. Jednak jeśli komuś to nie będzie zbytnio przeszkadzać, a skupi się na grze, to pewnie nie będzie się tym przejmował. Gra w dalszym ciągu jest bardzo dobra (gdyby autorzy trochę więcej czasu poświęcili na optymalizację, to prawdopodobnie ocena byłaby wyższa - wersję angielską oceniłem na 8+), a dzięki lokalizacji będzie dostępna szerszej rzeszy graczy (szczególnie dla tych, którzy nie cierpią języków germańskich). Lokalizacja jednak nie jest idealna (i po co mi było oglądać wersję niemiecką ;)), dlatego też uważam, że siódemeczka za spolszczenie jest w sam raz.

POLONIZACJA — **7** — INFO

Producent: Innonics GmbH ■ **Dystrybutor:** CD Projekt ■ **Internet:** wiggles.cdprojekt.com ■ **Wymagania:** P350, 64 MB RAM, 940 MB HDD ■ **Akcelerator:** konieczny

 ■ dobrze dobrane głosy postaci ■ ładne pudełko ■ dodatkowy CD

 ■ błędy w czasie cut-scenek ■ brak określenia płci w komunikatach

Skrzaty nauczyły się polskiego

GATUNEK: FPP/TPP/SIM

Operation FLashpoint PL

Mac Abra

Żeby nie lać wody po próżnicy: Operation Flashpoint jest nader skomplikowaną, ale znakomitą symulacją żołnierza na współczesnym polu walki w konwencji FPP/TPP. Kilka miesięcy temu zachwycaliśmy się tą grą w wersji angielskiej. Dziś mogę opisać wrażenie związane z wersją PL.

Jak może pamiętacie - jeśli czytaliście recenzję World War 3 - jakość spolszczenia oceniam ZAWSZE po przeczytaniu tekstu na pudełku, gdyż jest to jakby papierek lakmusowy całości. Tutaj test wypadł perfekcyjnie. Podbudowany tym faktem, sięgnąłem po instrukcję. Kolejne miłe zaskoczenie! Instrukcja jest NIEMAL doskonała. Po pierwsze, wydano ją bardzo starannie, bez usterek edytorskich (no, może jedna jest - ale o niej za chwilę). Po drugie - pisana jest ładną polszczyzną. Po trzecie - widać znajomość militariów. (Powinien to być w Polsce standard - ale niestety nadal nie jest.) Po czwarte - jest w niej wszystko to, czego potrzebowałem. Do osiągnięcia absolutu zabrakło tutaj drobiazgów: np. małe "ł" w nagłówkach pisanych dużą literą (np. ARMATA CZOłGU). Czepiałbym się też dosłownego tłumaczenia "main battle tank" na "główny czołg bojowy". Winno raczej być "podstawowy czołg pola walki". Niby to samo, ale... sami oceńcie, co brzmi lepiej i logiczniej.

Kłóciłbym się też nieco co do informacji o "zabójczej precyzji", z jaką radziecki SCUD trafia w cel. Jak celne są SCUDY - pokazała operacja "Pustynna Burza". Troszkę też rozśmieszyły mnie ostatnie kartki instrukcji przeznaczone na notatki gracza. Problem w tym, że instrukcję wydano na grubym kredowym papierze, zaś jej tło to czarno-szary screenshot. Królestwo dla tego, kto znajdzie coś, co: a) zostawia ślad na kredowym papierze; b) będzie jeszcze widoczne na mocno ciemnym tle. Po głębokim namyśle wyszło, że to może być jeno cyrkiel, którego ostrzem wydrapiemy literki na kartce :). Albo może pióro wieczne napełnione tzw. "korektorem". Jednak to tylko drobiazgi - w sumie może -0,5 pkt. Mamy więc 9+.

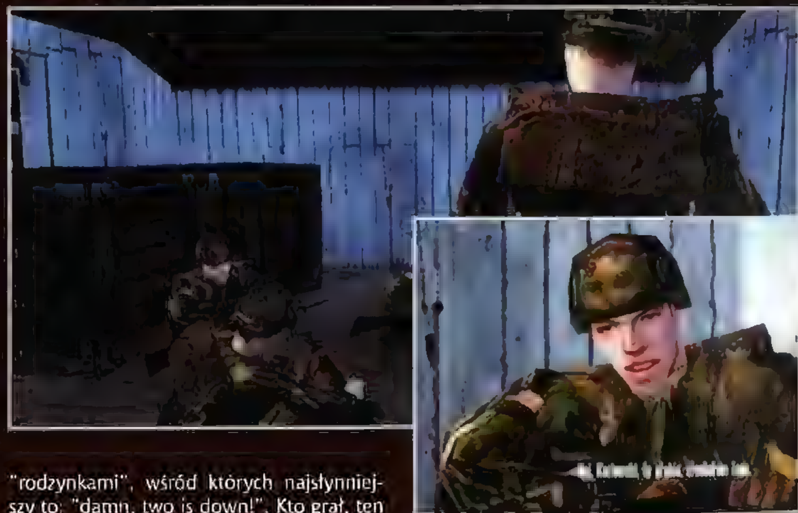
Lekki zgrzyt nastąpił, gdy próbowałem wprowadzić tzw. serial, czyli indywidualny numer, który ma każda legalna kopia. (Informacja dla tych, którzy nigdy czegoś takiego nie mieli w ręku.) Nalepka jest mała, cyferki jeszcze mniejsze, a do tego mało czytelne. Mało mnie szlag nie trafił, gdy kilkakrotnie okazywało się, że wpisałem zły numer. Wiecie czemu? Bo 6, 8 i 8 wyglądają niemal identycznie. (Dobra rada: jeśli macie wątpliwości - to wpiszcie 6.) Ale po użyciu lupy i zastosowaniu permutacji :) gra w końcu odpaliła się. Za stracone nerwy i czas -0,5. Mamy 9. Not bad.

(Tu następna podpowiedź: jeśli komuś w tym momencie gra się "wykrzacza" - tzn. przy próbie uruchomienia - niech zobaczy, czy ma system ustawiony na minimum 400 MB pamięci wirtualnej. Wtedy gra ruszy. Swoją drogą, tej informacji NIE znalazłem w instrukcji - szczęściem podpowiedzieli mi to dobrzy ludzie z listy dyskusyjnej o grach. Thx!) :)



W grze zastosowano optymalną dla mnie formę spolszczenia - angielskie teksty, polskie napisy. Dzięki temu mamy klimat oryginału (i nie razi widok Amerykanów mówiących polszczyzną, jak też nie wkurzają nas polscy lektorzy) i polskie teksty na ekranie. Przy okazji można troszkę poćwiczyć rozumienie "mówionego" angielskiego. Proszę się nie śmiać, ta metoda nauki jest naprawdę skuteczna! W tym przypadku lokalizacji również dokonano rzetelnie dbając, by nie było literówek, a polskie fonty przypominały oryginalne. Może troszkę przedobrzono w jednym miejscu - zajrzyjcie do notatek w 'briefingach'. Nie wiem jak u was, ale u mnie ten font, imitujący pismo ręczne, był (w 1024 x 768, monitor 17") mały i niezbyt czytelny. Musiałem dosłownie wodzić nosem po monitorze. Ale i tak wrażenia miałem jak najbardziej pozytywne.

Potem jednak było już nieco gorzej. Nie wiedzieć czemu, w polskiej wersji zginęła część angielskich sampli w 'briefingach' i komunikatach radiowych. Tzn. pojawiają się polskie napisy - w ciszy. Specjalnie zainstalowałem wersję anglojęzyczną. Tam były. Co jest? Ale to wszystko nic. Niestety od czasu do czasu w grze pojawiają się takie.. dziwne komunikaty. Widać, że tłumacze dostali tylko listy dialogowe i tłumaczyli grę "w ciemno" - w efekcie czasami jesteśmy raczeni



"rodzynkami", wśród których najsłynniejszy to: "damn, two is down!". Kto grał, ten od razu rozumie, że komunikat oznacza: "cholera, dwójka [kod żołnierza] nie żyje!". A co widzimy w polskiej wersji? Trzymajcie się: CHOLERNA DWOJKA ZA TOBĄ! A jak myślicie, co to znaczy "copy that, commander" ("zrozumiałem" albo "przyjąłem") - naturalnie: KOPIUJĘ TO, DOWÓDCO. Przy podłożeniu materiałów wybuchowych można też poczytać "puł ładunki w pakiecie". Nie ma sprawy - płaczę! Tzn. ja się płaczę [;)]: gdzie byli testerzy polskiej wersji? (A byli - prawda, że byli?)

I za takie właśnie wpadki (z uwzględnieniem braku części sampli) z puli wyjmuję aż 2 pkt. W efekcie uzyskujemy ocenę końcową: 7. Czyli - nadal nieźle. Trzeba jednak zwracać uwagę na takie "drobnostki" - a będzie naprawdę dobrze. (I jeszcze raz pochwalę tu instrukcję.)

POLONIZACJA

7

Producent: Codemasters **Dystrybutor:** IM Groupx **Internet:** www.codemasters.com **Wymagania:** P2-400, 96 MB RAM, Win 9x DirectX **Akcelerator:** 16 MB minimum


doskonała instrukcja; angielskie głosy, polskie napisy; brak literówek, znajomość militariów


niewyraźna czcionka w Notatkach w grze; brak niektórych angielskich tekstów w grze; "cholerna dwójka za tobą" :); niewyraźny font w serialu

INFO

GATUNEK: **PRZYGODOWA**

Agent Gliniarz PL

■ **Nightmare**

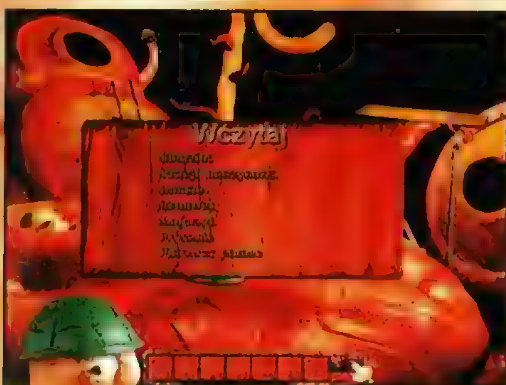
Gry z dumnym napisem "PL" zawsze lepiej się sprzedają - pomimo że coraz większa liczba ludzi uczy się angielskiego, to gracze i tak wolą (w większości, choć jest sporo wyjątków) czytać polskie napisy i słuchać rodzimych lektorów. Czasem jednak zdarza się, że te dwie literki są tylko i wyłącznie chwytem marketingowym.

Agent Gliniarz... Jeśli nie pamiętacie tej gry, to polecam spojrzeć na recenzję EGM w CDA 12/01. W skrócie: AG to bardzo prosta przygodówka, którą od tłumu innych gier tego typu odróżniać miało luźne podejście i grafika - robiona na modłę Neverhooda, w "plastelinowy" sposób.



To tyle na temat gry, w końcu miałem pisać ty ko o spolszczeniu. Tu niestety pojawia się pewien mały problem - w CAŁYM Agencie Gliniarzu nie ma ani jednego wypowiedzianego (moż iwego do zrozumienia) słowa! (Tzn. Gliniarz w ogóle nic nie mówi). Stąd też dopisanie "PL" na pudełku jest nieco na wyrost - dystrybutor bardzo wiele do roboty nie miał: spolszczenie instrukcji to standard, a menu... Nie oszukujmy się - każdy gracz wie, co oznaczają słowa: "new" czy "load", nie było konieczności ich tłumaczyć.







Mógłbym więc przewrotnie powiedzieć, że po raz pierwszy mamy do czynienia z idealną, bezbłędną lokalizacją. Tak dobrze niestety nie jest - w pewnym momencie w grze po'awia się plakat z cyrylicą (Agent Gliniarz to gra rosyjska). No, bardzo przepraszam - ale 'eśli już się hucznie zapowiada, że gra ma być w polskiej wers'i językowej, to należałoby choć trochę przysiąść fałdów? Podobnie ma się sprawa w lokacji z komputerem i wielką klawiaturą pośrodku. Ekipa polonizująca nie raczyła się zająć usunięciem cyrylicy z klawiszy. Co prawda były na niej również "normalne", angielskie znaki, więc w grze to nijak nie przeszkadzało - ale fakt jest faktem.

Nie czepiałbym się tego wszystkiego, gdyby nie to, że pod koniec instrukcji przeczytałem prześmieszny tekst: "Wyprodukowanie tej gry oraz spolonizowanie kosztowało setki ludzi godziny wytężonej i ciężkiej pracy, która często rozkłada się na długie lata". Nie wątpię, że samej gry 1C (producent) w tydzień nie zrobił, ale jeśli chodzi o polskiego dystrybutora, to lekką przesadą jest stawianie się obok nich przy okazji lokalizacji. Jak to było w tym dowcipie? Mrówka mówi do słonia: "ale tupiemy"...

Mówiąc trochę poważniej, pochwalić należy instrukcję. Nie jest ona niczym nadzwyczajnym, ale swoje zadanie spełnia. Gra jest przeznaczona dla młodego odbiorcy - i "pod niego" książeczka z instrukcją została napisana. Niecierpliwi znajdą w niej nawet opis przejścia pierwszej lokacji - jak również pewną podpowiedź, bez której nie sposób ruszyć dalej. Rzeczywiście - gdyby nie to, czas na przejście gry byłby nieporównywalnie dłuższy, a i frustracja graczy byłaby niemała. Dystrybutor prosi w instrukcji, żeby nikomu nie zdradzać tego "hasła" - oczywiście po to, aby utrudnić życie posiadaczom pirackich wersji. Niestety, do tej prośby nie zastosował się jeden z większych polskich portali umieszczając tę podpow edź w swojej solucji. N'eładnie...



Jako bonus dla tych, którzy dobrnęli do tego miejsca w tekście, powiem, że najbardziej w całej grze rozśmieszyły mnie wymagania sprzętowe podane w instrukcji. Ogólnie Agent Gliniarz szczyci się tym, że z powodzeniem grać można już na P133 z 16 MB RAM-u, a ja widzę w rekomendowanych jak byk: Pentium ... 733! Żart, pomyłka czy kryptoreklama Intela?

Co mogę napisać w podsumowaniu? Agent Gliniarz wart jest świeczki. Pod warunkiem że nie będzie to duża świeczka. W każdym razie bez świecznika. Cóż poradzić - gra sama w sobie prezentuje raczej mizerny poziom - a spolszczenie nijak nie jej tu nie pomogło (ale i nie zaszkodziło). Jednak jeśli ktoś ma słaby sprzęt i nie ma w co grać, a w kieszeni pali go parę złotych - czemu nie?

POLONIZACJA — **5** — INFO

Producent: 1C ■ **Dystrybutor:** Manta ■ **Internet:** www.manta.com.pl ■ **Wymaganie:** P133, 16 MB RAM, W n9x, DirectX ■ **Akcelerator:** w zyciu!


■ przystępnie i ladnie napisana instrukcja


■ właściwie brak - bo ciężko to spolszczen e dostrzec, a co dopiero się czepić... ale...) ■wystarczyloby spolszczyć instrukcję..

Niedużo do spolszczenia...

Myst III: EXILE PL

Do niedawna byłem przekonany, że gdy polscy dystrybutorzy gier już coś wezmą na warsztat, to najczęściej to spartolą, ale ostatnie doświadczenia z kilkoma lokalizacjami sprawiły, że muszę ten pogląd zrewidować. ("Wy tam! Pogląd! Do was mówię! Pokażcie, co macie w kieszeniach"!) Biję się w piersi z okazji polskiego wydania gry MYST III: EXILE, na temat której już raz piałem z zachwytu, gdy miałem honor prezentować wam jej angielskie wydanie, a teraz wypada mi pienia powtórzyć. Powtarzanie się jest dość nudne, ale czasami trzeba to zrobić...

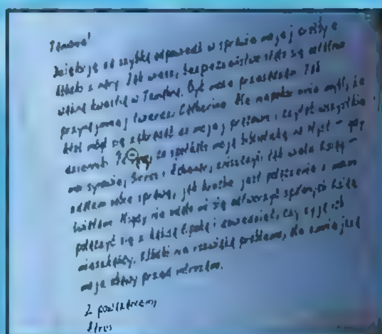
El General Magnifico



Tym, co nie czytali mojej znakomitej (rewelacyjnej, dowcipnej i wszechstronnej - niepotrzebne skreślić. TYLKO NIE SKREŚLAĆ WSZYSTKIEGO!) recenzji o MIII:E, przypomnę, że gra jest kolejną częścią sagi o Atrusie i jego synach, którą poznaliśmy w postaci gier MYST i RIVEN.

Obie bazują na wydanej przez wydawnictwo Pruszyński i S-ka książce pod tytułem "MYST. księga Atrusa" autorstwa Randa i Robyn Millerów oraz Davida Wingrowe'a. Była to rzecz o magicznej mocy książek (w którą trudno wątpić) i o autorze z taką siłą wyobraźni, że jego książki (a może powinniśmy mówić "księgi") wciągały czytelnika do wykreowanego przezeń świata.

MIII:E opowiada o tym, jak do świata Atrusa dobrał się człowiek skrzywdzony przez synów, których niebacznie nauczył sztuki kreowania światów, niejaki Saavedro (jego postać odtwarza, znany nam z "Lotu nad Kukułczym Gniazdem", Brad Douriff; wkrótce pojawi się w filmie "Władca Pierścieni" - a wtedy dopiero zobaczycie!). Gracz wciela się w czytelnika odwiedzającego Atrusa w momencie, gdy ten napisał nową księgę (Releeshan) i pogodził się ze światem. Zamierza odwiedzić Releeshan, gdzie chce się osiedlić wraz z żoną i małą, niedawno urodzoną córeczką.



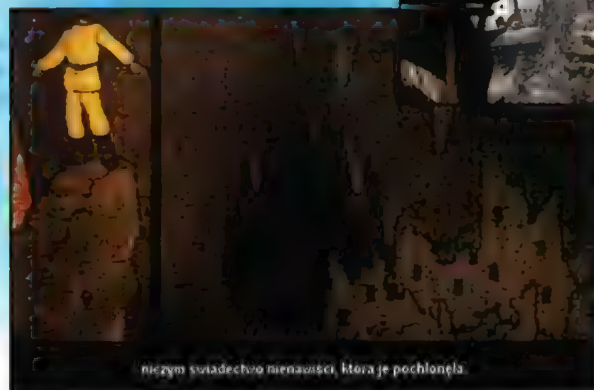
Gra jest niezwykle udana graficznie i muzycznie (muzyka i dźwięki odgrywają w niej zresztą bardzo ważną rolę - w pewnym momencie będziesz się musiał wykazać słuchem godnym Karłowicza), ale o tym już pisałem. Teraz chcę się skupić na spolszczeniu gry, a jest ono zrobione wręcz znakomicie.



Przede wszystkim godne pochwały, ba! Nobla wręcz, jest to, że gracz otrzymuje w zasadzie dwie wersje gry - polską i angielską. Po zainstalowaniu możesz wybrać język, z jakiego będziesz korzystał. Niby mała rzecz, a cieszy. Możesz też wybrać to, w jakim języku będą pojawiały się teksty. Godzi się powiedzieć, że tekstów mówionych nie jest za wiele (i możesz je sobie kazać wyświetlić, a wtedy pojawiają się u dołu ekranu), ale jest za to w grze bardzo wiele tych pisanych - w dzienniku Atrusa oraz w innych księgach. I trzeba ci będzie nieraz z nich korzystać, bo bez tego nie rozwiążesz stawianych przed tobą zagadek - a też są pięknie wypisane, ładnym charakterem pisma i po polsku. Z czymś takim nie spotykamy się na co dzień - dowodzi to sporej dbałości o gracza, jaką przejawili autorzy tej lokalizacji. Tłumaczenie jest bardzo dobre i "w duchu epoki", role zaś odtwarzają aktorzy z dobrą dykcją. Wszystko razem sprawia, że ma się ochotę zdjąć kapelusz (co dziś nie jest już modnym gestem) przed zespołem lokalizatorów. Bardzo dobra robota.

Na zakończenie dodać trzeba, że kupując grę (a 99 zł to nie jest za dużo za świetną produkcję, doskonałe tłumaczenie i niezłych aktorów biorących udział w grze - jednego z nich czeka wkrótce nie lada sława), dostajesz w prezencie bardzo ładną talię kart, w której atutami (kartami dworskimi) są postaci z gry. Nie bardzo sobie wyobrażam miłośników gier komputerowych tnących zajadle w karty, ale znam ludzi zbierających rozmaite talie kart, a ta mogłaby stać się ozdobą każdej kolekcji. Sam bym na nią reflektował, ale: "What SLOWS to warleadman, it not you, castelman" ("Co wolno wojewodzie, to nie tobie, kasztelanie"). Pardon my French :).

W sumie za pięknie opracowaną lokalizację, a nawet więcej, za bardzo dobre spolszczenie gry zespołowi Play-It należy się dziesiąteczka! Połączona z oceną za samą grę daje jeden wynik!



niczym świadectwo nienawiści, która je pochłonęła

POLONIZACJA 10

INFO

Producent: Ubi soft **Dystrybutor:** Play-It **Internet:** www.ubisoft.com **Wymagania:** P I 250 MHz, Windows 95/98/ME, 64 MB RAM, 250 MB wolnej przestrzeni na HD **Akcelerator:** mile widziany

+ absolutny brak wad

− hm... hm... nie ma!

■ Hubert "shAdOw" Bartz

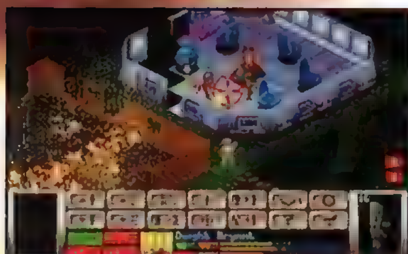
X-Com Story

UFO, zielone ludziki, Marsjanie - czy to jest rzeczywistość, czy tylko wyimaginowana przez kogoś bujda? Od lat to pytanie dręczy ludzkość. Galaktyka jest przecież bardzo rozległa - jeżeli nawet istnieje gdzieś pomiędzy gwiazdami obca cywilizacja, to i tak nie jesteśmy w stanie jej zlokalizować przy obecnej technologii.

Możemy jednak na ten temat spekulować i domyślać się, co by było, gdyby... I tego zadania podjęła się w 1994 roku znana obecnie na rynku komputerowym firma Microprose. Wydała ona serię gier zatytułowaną X-Com, która pozwoliła utrzymać się firmie na rynku po dziś dzień. Spod tego znaku wypełzło aż sześć produktów, a dwa nie doczekały sklepowych półek.

X-Com: UFO Enemy Unknown

Mamy rok 1998. Nad Ziemią zaczęły pojawiać się niezidentyfikowane obiekty latające, które atakując poszczególne miasta, zabijały i porywały ludzi. To wyglądało na inwazję! Niewiele później, ponieważ w grudniu tego roku, tajne zgromadzenie w Genewie dało początek organizacji Extraterrestrial Combat Unit (w skrócie X-Com), na której powstanie przeznaczono potworne fundusze. Jej zadaniem było powstrzymanie Obcych.



Tak właśnie prezentowała się fabuła w "jedynce", której pełna nazwa to "UFO Enemy Unknown". Ta dosyć nietypowa gra, w której autorzy połączyli wątki strategii turowej z RPG, w efekcie dała wizerunek przyszłego Jagged Alliance'a. Aby tego dowieść, wystarczy uruchomić grę. Po wybraniu języka, w jakim chcemy prowadzić grę (niestety w polski nie mogliśmy się wyposażyć), należy założyć bazę - do wyboru miejsca mamy tysiące kilometrów lądu na kuli ziemskiej. To tutaj zaczynają się zmagania z pojawiającymi się dookoła latającymi talerzami. Wyposażenie bazy, zakup sprzętu i ludzi to nie wszystkie obowiązki, których musimy dopełnić przed wyruszeniem w misję. W UFO Enemy Unknown powinniśmy także nieustannie wynajdywać nowe technologie, szkolić najemników oraz kierować poszczególnymi misjami. Walka z Obcymi możliwa jest na dwa sposoby. Pierwszy z nich to wysłanie statku myśliwskiego w miejsce, gdzie dostrzeżenia UFO, i podjęcie walki z kosmitami w powietrzu.

Zwykle prowadziło to do przymusowego lądowania wrogiego statku. Wtedy następowało to, co najważniejsze - pakujemy swoją drużynę do transportowca, a następnie, po wylądowaniu obok uprzednio zestrzelonego UFO, rozbijamy obóz i likwidujemy wszystkich nieproszonych gości. Naturalnie początkowo dysponujemy bardzo niewielką wiedzą o najeźdźcach i niezbyt wystarczającą do walki z nimi ziemską technologią. Ale w miarę upływu czasu, gdy analizujemy zwłoki Obcych i przejmujemy ich technologię, zabawa jest coraz ciekawsza, a nasza wiedza gromadzona jest w UFO Paedi - ogromnej bazie danych, której lektura sama w sobie jest przyjemnością. Na samym końcu, gdy już wyprzemy "ufoli" z Ziemi, ruszamy, by dopaść ich na ich rodzimej (?) planecie. I tam, w finalnej bitwie raz na zawsze likwidujemy zagrożenie ze strony wrogich Obcych.

Tak się przynajmniej wydawało w pierwszej części cyklu.

X-Com: Terror From the Deep

Nadszedł rok 2039. Ludzkość zdołała już, od zakończenia ostatniej wojny z Obcymi, zapomnieć o wiszącym nad nią mieczu Damoklesa. Błąd. Okazuje się bowiem, że resztki "ufoli" przetrwały, odbudowały

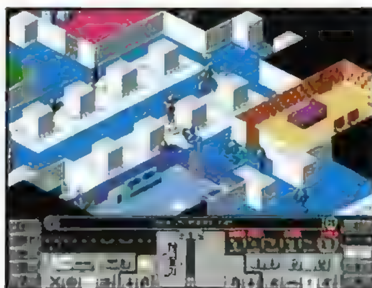


potencjał i zaatakowały ponownie. Niespodziewanie jednak walka nie toczyła się na lądzie i w powietrzu, tak jak podczas poprzedniej inwazji, a... pod wodą. I jest to chyba jedyna innowacja, która wystąpiła w grze (a przynajmniej tylko ta rzuca się w oczy) w porównaniu do UFO Enemy Unknown. Po prostu producenci - mile zaskoczeni sukcesem Enemy Unknown - postarali się możliwie szybko zmajstrować sequel. Uczynili to jednak w dość niekorzystny dla gracza sposób - dokonując pozornie dużych (a tak naprawdę kosmetycznych) retuszy pierwszej części gry. W efekcie uzyskujemy ten sam schemat działania - znów żmudnie i od podstaw rozpoznajemy siły i technologię Obcych (a wszystko, czego nauczyliśmy się w poprzedniej wojnie, zdało się psu na budę). Posypały się zatem zarzuty o wtórność i autopowielanie. Tym niemniej, i abstrahując od tego aspektu rozgrywki, X-COM: Terror From the Deep prezentował się całkiem pokaźnie. Był to miły dla oka widok zarówno dla zwolennika pierwszej części, jak i dla typowego maniaka strategii, który jeszcze nie miał okazji zagrać w Enemy Unknown.

X-Com: Apocalypse

Pojawiła się konieczność stoczenia ponownie potyczki z kosmitami. I ty, świeżo upieczony dowódca, musisz stawić czoło temu zadaniu. Rozwój technologii sprawił, że otrzymałeś możliwość szybkiego transportowania swoich oddziałów za pomocą specjalnych wrót, które działają niczym teleport.

Tak mniej więcej prezentuje się akcja trzeciej już z kolei wersji X-Coma. Przeszła ona radykalne zmiany, jeżeli chodzi o design graficzny, zarówno w stosunku do pierwszej, jak i drugiej części. Jednak stworzenie przez programistów z Microprose'a nowej, rewelacyjnej grafiki (jak na czasy wydania produktu), nie było jedyną innowacją. Zmieniono bowiem nieco tryb walk ... dodano pewną "modyfikację". Otóż w tej części spotykamy się z trybem RTS (Real Time Strategy), prowadzonym podczas spotkania z Obcymi, co oznacza, że nie tak łatwo przejść przez grę z wykorzystaniem powszechnej metody save'ów i loadów: należy raczej, tak jak np. w Fallout Tactics, operować wszystkimi jednostkami naraz (gdy ty walczysz po zachodniej stronie mapy, na wschodnich obszarach mogą już atakować Obcy). Poza tym zmieniło się miejsce prowadzenia. Co prawda, powrócono do starć z obcymi na terenie Ziemi, jednak w X-Com Apocalypse gracz musiał się skupić na obronie konkretnych miast, a nie całego globu. Gra została przyjęta dość chłodno przez fanów poprzednich części, co być może zniechęciło twórców do dalszego rozwijania X-Coma jako gry typowo strategiczno taktycznej. I w efekcie otrzymaliśmy...





X-Com: Interceptor

2067 rok - nadszedł kres istnienia Ziemi. Wszystkie zasoby mineralne i energetyczne zostały nieodwracalnie wyczerpane. Chcąc nie chcąc, zwrócono się w stronę gwiazd. Z Ziemi wyruszyły ekspedycje poszukujące planet do kolonizacji. Problem w tym, że w kosmosie znów natrafiono na agresywnych Obcych.



X-Com: Interceptor to zupełnie nowa perspektywa - jak dotąd Microprose wydawał strategie różnego rodzaju, tym razem na świat przyszedł symulator statków kosmicznych. Najbardziej zauważalna zmiana, w porównaniu do pierwszej części, jest taka, iż teraz możemy zasiąść za sterami kosmicznego myśliwca, który zwalcza statki Obcych. W zależności od tego, czy wyposażyliśmy naszą dywizję w skrzydłowych, możemy albo stoczyć walkę osobiście, albo posłużyć się wyznaczonymi pilotami.

Nie uległa natomiast większej zmianie część ekonomiczna gry. Tradycyjnie - na początek rozbudowujemy bazę, analizujemy technologię Obcych itd.

Wartka akcja oraz odrobina taktyki to cechy Interceptora. Jednak fani znów kręcili nosami. Dla tych, którzy ukochali walki twarzą w twarz z Obcymi, taka zmiana była totalnym szokiem. Fani symulatorów narzekali na mierny realizm i parę innych usterek w grze. Tym niemniej uważam, że gra jest całkiem OK.

X-Com: Enforcer



Wojna z kosmitami na Ziemi nadal trwa. (Jak rozumiem, dla scenarzystów tej części X-Com Interceptor po prostu nie istnieje.) Do walki z obcymi organizacja X-Com wysyła prototyp robota, nadając mu kryptonim Enforcer.

Kolejna część X-Coma to wyraźny ukłon dla miłośników gier akcji. Zamiast kierować armią ludzi czy też szwadronem statków kosmicznych, musimy zmierzyć się oko w oko z Obcymi z pomocą jednej jednostki. W tym celu wcielamy się w rolę wcześniej wspomnianego pudła i kierując nim z widoku TPP (tak jak w Max Payne'ie, Tomb Raiderze itp.), radośnie tępimy siły wroga.

Ha, ha, ha - ale śmieszne. Wprawdzie wizualnie gra prezentuje się bardzo ładnie (engine z Unreal Tournamenta!), zaś w trybie multiplayer rzeźnia przyprawia o radosny uśmiech (dziwicie się?), jednak... no właśnie. Ogółem rzecz biorąc, X-Com Enforcer to z pewnością gierka dla tych, którzy lubią "popykać" w różnego rodzaju strzelanki, jednak czy godzi się, by słynną grę z ugruntowaną pozycją przerabiać na trywialną (bo jaką?) strzelaninę? Toż to tak, jakby Q3 Arena przerobić na turową strategię. Pewnie można - ale po co? I co na to fani gry? Producenci wyraźnie nie mają pomysłu, co dalej robić z tą serią. Efekty tego niezdecydowania będziecie mogli zaraz obejrzeć.

X-Com: Alliance

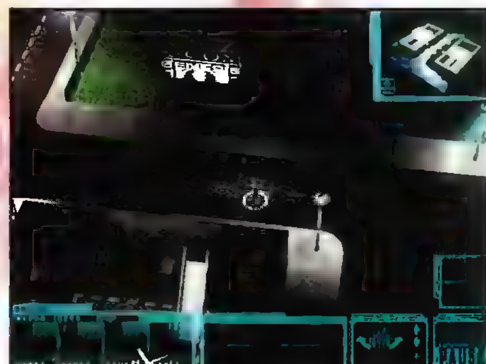
X-Com: Alliance to jedna z tych gier, których nie ujrzymy na sklepowych półkach, bowiem jej produkcję zawieszono. A szkoda, bo niewątpliwie miała to być jedna z lepszych części tej znakomitej serii. No może graficznie nie byłaby w stanie sprostać Enforcerowi, jednak pod wszystkimi innymi względami zapowiadała się rewelacyjnie.



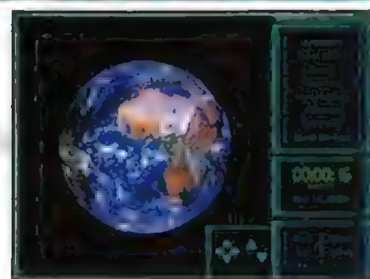
Jej akcja miała się toczyć w 2062 roku, kiedy to ekipa X-Com powracała po sześćdziesięciu latach na dawną bazę Obcych, dokładnie na Mars, do Cydonii (tam, gdzie zakończyła się pierwsza część gry). Jej zadaniem było zdobycie informacji na temat pierwszej wojny z kosmitami, czyli dowiedzenie się wszystkiego - począwszy od ich technologii, na przebiegu dziejów skończywszy. (Swoją drogą, to mają chłopaki refleks, skoro przypomnieli sobie o tym po przeszło pół wieku.) Jednak grupa zwiadowcza przypadkiem odnalazła wrota hiperprzestrzenne, dzięki którym jej członkowie skoczyli przez przestrzeń i czas - w sam środek wojny dwóch ras, z czego jedna to dobrze znani nam "ufole". Nasi chłopcy, jak na zawodowców przystało, włączają się do rozgrywki... w konwencji... FPP!

Mimo iż X-Com: Alliance bazował na sędziwym już engine'ie Unreala, był bardzo dobrze dopracowany i niechybnie skazany na sukces. Z otrzymanych informacji wiem, że Alliance miał mieć bardzo rozbudowany tryb single player, a co za tym idzie - zwiększono znacznie AI wroga w porównaniu do Unreala. Jednym słowem, łącząc klimat AvP i Half Life'a, mogło coś z tego wyniknąć... Zatem nie pytajcie mnie, dlaczego wstrzymano realizację projektu. Nie wiem, ale bardzo się temu dziwię.

X-Com: Genesis



Kolejna, przez mnie i wielu fanów chyba nawet bardziej od X-Com: Alliance oczekiwana gra, która niestety nie ujrzała światła dziennego - i najprawdopodobniej nigdy tak się nie stanie. A przykro, bo miał to być prawdziwy, uczciwy sequel UFO Enemy Unknown. Nie znajdziemy tu niestety żadnych informacji na temat fabuły, otoczenia i trybu walki. Gra zapowiadała się naprawdę nieźle - wnioskując z udostępnionych screenów - akcja miała się toczyć na Ziemi, a fabuła była zbliżona do tej z UFO Enemy Unknown. Co dziwne, zamierzano, jak twierdzą zwolennicy serii X-Com, że stanie się jedną z najlepszych produkcji tej serii. Miało się tak stać m.in. dlatego, że była od podszewki zaprojektowana przy udziale największych fanów cyklu - opisywali, jak widzą kolejną część, potem analizowano ich posty, w wyniku czego powstała fabuła i wiele nowych koncepcji. Wszystko zapowiadało się wprost idealnie. Jednak Hasbro Interactive - właściciel Microprose'a - ostatecznie zaprzestało produkcji Genesisa. Czemu? Ponoć w ramach ogólnych oszczędności. Wieeelka szkoda.



Co dalej?

Ponoć oprócz wyżej wymienionych wersji X-Coma ukazała się jeszcze gra zatytułowana roboczo "X-Com E-mail". Rozgrywka miałaby polegać na łączeniu się z serwerem Infogramesa i kontynuowaniu walki z Obcymi. Na temat tego produktu wiadomo mi jednak niewiele, bowiem usługę natychmiast zawieszono (nastąpiło to w maju bieżącego roku).

A jakie są perspektywy na przyszłość dla serii? Prawdę mówiąc, chyba nie za wesołe. Nie słyszy się nic o nowych projektach, zaś - patrząc z perspektywy czasu - każdy kolejny X-Com był w sumie gorszy od poprzednika. Sama gra zaś wyraźnie grawitowała w stronę możliwie bezmyślnej strzelaniny (no, poza Genesis). Może więc dobrze, że nie zanosi się na jej reaktywację? Bo X-Com Kombat czy ewentualnie X-Com Soccer... nie, tego nawet wrogowi nie życzę!

CDA

Jeżeli chcesz dowiedzieć się czegoś więcej wejdź na XCommand - zagraniczny serwis poświęcony wszystkim częściom X-Coma - http://dynamic.gamespy.com/~xcom/

First person shoo

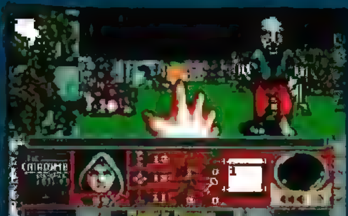
...czyli niewielki przegląd gier, które kształtowały gatunek FPS-ów (cz. I).

VMC] Usagi aka Usagi 4 Pysia

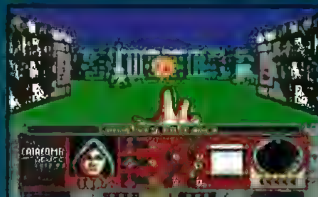
Na początku był Wolfenstein. No, nie tak do końca, bo i przed nim były ze dwie gry, które ukazywały świat z perspektywy pierwszej osoby, jednak to właśnie od starego dobrego Wolfa zwykło się rozpoczynać rozważania na temat tak ukochanych przez graczy, przemiłych i mniej lub bardziej bezsensownych strzelanin. Jednak warto wiedzieć, co było dalej. Właśnie dlatego chciałbym przedstawić te kilkanaście gier, które, moim zdaniem, miały wpływ na rozwój kolejnych gałęzi wielkiego drzewa first person shooterów.

CATACOMB ABBYS

SOFTDISK/1992/



Ano właśnie, oto jedna z nich, w tej chwili praktycznie już zapomniana, a która pojawiła się przed Wolfem. Wcielamy się w postać młodego maga, którego zadaniem jest pokonanie złych mocy wzywanych przez czarnoksiężnika Nemesisa. Różnorodność broni - żadna, ponieważ jest tylko jedna: ogniste kule; jednak przeciwników do pokonania w bród



(zresztą niektórzy zaskakująco dobrze wykonani!). Plansze bardzo ciekawe, lecz - zdaje się - przekolorowane (jak Blake Stone czy Corridor 7), nie sposób mimo to oczekiwać czegoś więcej po palecie szesnastu kolorów. Gra się cokolwiek krótko, lecz nadspodziewanie przyjemnie. Przebieg gry to po prostu standard FPS-ów - pokonujemy coraz to nowe bestie, zbieramy leczące napoje, znajdujemy klucze, dzięki którym możemy otworzyć drzwi do kolejnych katakumb, aż wreszcie - he, he - zmuszeni jesteśmy stanąć przed głównym przeciwnikiem - Big Bossem Pierwszym! Słowem: warto w nią zagrać, zwłaszcza że powstała przed Wolfem i jakby nie patrzeć, ustanowiła reguły panujące w tym biznesie.

Podobne: Blake Stone, powstał niedługo po Wolfie, jednak po względem grafiki jak i (chybionej) kolorystyki bardzo zbliżony do Catacomb Abbys.

PC286

WOLFENSTEIN 3D

id Software/1992



No i wreszcie - na początku, przynajmniej dla mnie, był Wolfenstein! Był pierwszy nie tylko jako FPS, ale i pierwsza gra w ogóle, wówczas jeszcze w wersji shareware, jaką widziałem na PC! Wspaniała jak na ówczesne warunki, superpłynna grafika, znakomite dźwięki z syntezą mowy ("halt" i "mein Leben!" - tego się nie zapomina) i genialny engine sprawiły, że obok Wolfa nie dało się przejść obojętnie. Fabuła naturalnie banalna - wcielamy się w amerykańskiego jeńca wojennego o nazwisku B.J. Blazkowicz, który w pierwszym (tym shareware'owym) epizodzie musiał uciec z zamku Wolfenstein. Inne zadania, czyli kolejne rozdziały, koncentrowały się na metodycznym niszczeniu machiny wojennej Trzeciej Rzeszy, z wyeliminowaniem Fuhrera włącznie. Tyle o fabule, jak jest z samą grą? Po raz pierwszy pojawiło się kilka rodzajów broni - były ich cztery: nóż, pistolet, karabin (schmeisser) i ostatecznie WunderWaffe - minigun. W pełni wystarczyło to, by przebić się aż przez sześć wypchanych przeróżnymi przeciwnikami i "secretami" epizodów po dziewięć etapów każdy. (Plus, o czym być może nie każdy wie, etap bonusowy, czyli osławione skarbce Rzeszy.) Dodatkowo na końcu każdego epizodu mieliśmy do pokonania Big Bossa. Po raz pierwszy też pojawiły się znajdźki w postaci poprawiających kondycję apteczek, mięsa, psiego żarcia czy nawet - w beznadziejnej sytuacji - krwi! Tak, tak było... To dzięki niej powstała tak prężnie działająca firma jak id Software (a Carmack kupił sobie pierwsze Ferrari). :)

Podobne: Spear of Destiny - sequel Wolfa, ale dużo trudniejszy, dużo bardziej udziwniony; Ken's Labirynth - raczej brzydka i mało ciekawa strzelanina, jak też wiele, wiele innych

PC286

TERMINATOR: RAMPAGE

Bethesda Softworks/1992



Ta gra była pomostem między nieudanym The Terminator a bardzo ciekawym Future Shock (w tym ostatnim po raz pierwszy postacie były w pełni trójwymiarowe!). I jako łącznik sprawdziła się doskonale. Grającym w nią podobały się liczne innowacje, piękna jak na tamte czasy grafika oraz rozbudowane poziomy; nie podobało natomiast wyraźne niedopracowanie całości i niewielka liczba przeciwników. Zadaniem naszego herosa - marine przeniesionego w czasie z Los Angeles roku 2029 do roku 1984 - było zniszczenie Meta-Node, maszyny masowo produkującej cyborgi walczące o opanowanie świata ku chwale SkyNET. Gra najprawdopodobniej nie zdołałaby przetrwać próby czasu, gdyby nie to, że był to pierwszy FPS bazujący na bijącym rekordy popularności filmie.



Podobne: Terminator: Future Shock, Skynet - wszystkie z Bethesdy i wszystkie na bazie filmowej licencji

PC386

ters - rewolucja

DOOM

ID Software/1993

To był kolejny przełom i zarazem niemałe zaskoczenie dla graczy, którzy wciąż pogrywali w Wolfa. DOOM (zapisywany w ten właśnie sposób - wielkimi literami), kolejna gra id, nadszedł bowiem po cichu i całkowicie zmienił obraz FPS-owego świata. Nic dziwnego jednak - tak fabuła, jak przede wszystkim wykonanie musiały się podobać! Tym razem zamieniliśmy się w kosmicznego marine, wysłanego do bazy UAC na Marsie, którą zaatakowali jacyś nieznani agresorzy. Problem w tym, że już podczas lądowania wszyscy prócz naszego alter ego zginęli, zatem samotnemu doom marine ("żołnierz zagłady") nie pozostawało nic innego, jak samodzielnie uratować bazę, następnie wyplenić z niej zło na Phobosie i Deimosie, by wreszcie (w DOOM II) walczyć o cały świat! Naturalnie nie można mówić przy tej okazji o jakiejś szczególnej głębi - ot, maksymalny i niebywale przyjemny "wygrzew"!... W tym ostatnim DOOM był (jest?) naprawdę najlepszy - znacznie poszerzył liczbę dostępnej graczom broni, tworząc przy okazji jej klasyczny, realizowany po dziś dzień kanon: m.in. pojawiła się kultowa piła łańcuchowa (rulez!), shotgun, wyrzutnia rakiet, karabin plazmowy i wielka wyrzutnia plazmy - Big Foot! Z ich pomocą eksterminowaliśmy zombi, impów, demonów, beholderów, cacodemonów i wszelkie pozostałe plugawstwo! I tak przez trzy epizody, a każdy po dziewięć plansz; grafika nieporównywalnie lepsza od wszystkiego, co wtedy znali gracze; znakomita, czasem ostra, kiedy indziej spokojniejsza muzyka stwarzała klimacik lepszy niż w wielu filmach s.f./sensacyjnych; i przede wszystkim - stuprocentowa miodność, także w trybie multiplayer! DOOM był grą skazaną na sukces i wszyscy, dosłownie, oszaleli na jej punkcie. Można ją było kochać lub nienawidzić, nie sposób było jednak o niej nie słyszeć! Nieprawda? Wiadomo przecież, że FPS-y określa się często mianem doomopodobnych lub wręcz doomowatych?...

Podobne: przede wszystkim DOOM II, czyli kolejne 30 etapów (+ dwa bonusowe), nowi wrogowie, nowa broń (double shotgun) i - zupełnie jak w jedynce - "wygrzew" na maks!

PC386, Gameboy, PSX

HERETIC: SHADOW OF THE SERPENT RIDERS

Raven Software/1994

Pierwsza gra osadzona w realiach fantasy i zarazem pierwsza firmy Raven na engine'ie wykupionym od id (w tym przypadku - DOOMa). Cóż, gra wywołała skrajne uczucia, mnie jednak podobała się [nie jesteś odosobniony :) - gem]. W skrócie sytuacja miała się następująco: jeden z trzech Jeźdźców Węży (Serpent Riders) postanowił zostać władcą w świecie bohatera gry - Corvusa. Ten naturalnie staje czynnie w obronie dawnych wartości i wyrusza na spotkanie przeznaczenia. Tyle fabuły równie prostej jak w DOOMIE. Także wykonanie przypomina starszego krewniaka - podobnie, są tu trzy epizody po 9 etapów zakończonych spotkaniem z Big Bossem. Zmienia się jednak otoczka: w Heretic walczymy z mumiami, duchami, minotaurami i innymi wrednymi potworami rodem z bestiariusza fantasy. Ponadto broń jest bardziej magiczna niż techniczna; do dyspozycji mamy więc różdżki, rękawice nekromanty, kij piekieł i tym podobne. Nowości w zasadzie dwie - grafika Heretica, mimo że bazująca na engine'ie DOOMA, była znacznie lepsza i zdecydowanie bardziej szczegółowa. I druga - chyba ważniejsza - to pierwsza gra, w której pojawił się miotacz ognia - pamiętacie "wzmocnioną" różdżkę feniksa i emitowany przez nią ognisty strumień?...

Podobne: Witchaven (ponownie akcja w świecie fantasy) - możliwość używania czarów, lepsza grafika, ale - moim zdaniem - mniej nastrojowa...

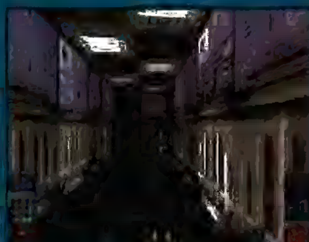
PC386

CYCLONES

Raven/1994



CyClones to tytuł, który znany jest niewielu graczom. I nic dziwnego - była mocno, naprawdę mocno średnia. Akcja gry zaczyna się pod koniec XX wieku, w czasach gdy świat nękany jest atakami terrorystycznymi, zniszczeniem, upadkiem moralnym i wszystkim tym, co na co dzień widzimy w CNN. Ty, jako członek elitarnej brygady antyterrorystycznej, musisz eliminować kolejnych, pałających żądzą zniszczenia tego najlepszego ze światów delikwentów. Są jednak powody, dla których warto o niej wspomnieć w tym zestawieniu, coś, co sprawia, że nie zasługuje na zapomnienie - była to bowiem pierwsza znana mi gra, której fabuła "napędzana" była filmowymi przerywnikami. Ponadto, co znacznie ważniejsze - to pierwsza produkcja, w której wykorzystano możliwość sterowania bohaterem myszką! Słowem: jakkolwiek samo CyClones było bardzo średnie, jednak pamiętać ją powinniśmy jako tę, dzięki której możemy teraz walczyć, używając W/S/A/D i myszki...



PC386

STAR WARS: DARK FORCES

LucasArts/1994



Odpowiedź podówczas wielkiego LucasArts na gorączkę związaną z DOOMEM, a ściślej - próba wykorzystania pomysłu FPS w świecie sztandarowego produktu - Star Wars. Tak powstała Dark Forces, gra na engine'ie DOOMA, jednak różniąca się od niej niemal wszystkim. Przede wszystkim bohater gry, Kyle Katarn, otrzymał nowe możliwości ruchu - był w stanie przykucnąć i podskoczyć! Niezwykły był również muzyczny system Imuse, który sprawiał, że muzyka dostosowywała się do tempa akcji. A co z grą? W DF wcielasz się w pro-rebelianckiego najemnika Kyle Katarna, który - jak zwykle dziwnym zbiegiem okoliczności - zmuszony jest walczyć z Imperium. Jako Kyle do pokonania masz czternaście długich, trudnych i skomplikowanych plansz, na których nękać cię będą szturmowcy Imperium, oficerowie, imperialne sondy czy wszelkiej maści potwory znane z epizodów IV-VI. W przerwach pomiędzy misjami będziesz mógł obejrzeć filmik, w którym ukazano rozwój akcji. Dark Forces zapisał się w naszej pamięci dzięki czemuś innemu - nawet nie dlatego, że był pierwszym starwarsowym shooterem. Gra, mimo wszystkich pozytywów, miała jeden wielki i szalenie frustrujący mankament - nie można było zapisać jej stanu w trakcie misji!



Podobne: Dark Forces: Jedi Knight i Mysteries of the Sith, czyli sequel Dark Forces i dodatek doń. W skrócie: dużo lepsza, akcelerowana grafika, nacisk na Moc-ną stronę universum "Gwiezdnych Wojen", niesamowity klimat.

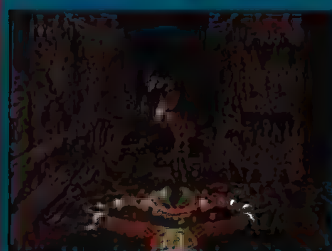


PC486, PlayStation

HEXEN: BEYOND HERETIC

Raven Software/1995

Hexen jest w gruncie rzeczy sequelem gry Heretic, więc nie powinien pojawiać się jako odrębna pozycja. Jednak - moim zdaniem - gra ta wniosła do gatunku tyle innowacji, że jest to co najmniej usprawiedliwione. Jak się zapewne domyślacie, akcja Hexena nadal rozgrywa się w świecie Corvusa i jest ściśle powiązana z wydarzeniami opowiedzianymi w Heretic. Oto bowiem, dowiedziawszy się o śmierci d'Sparila, dwaj pozostali Jeźdźcy Węży wrócili do wymiaru świata Corvusa i... zabili prawie wszystkich ludzi. Przy życiu pozostało trzech: wojownik, kleryk i mag. Tym nie pozostało nic innego, jak zniszczyć przynajmniej jednego z dwóch Jeźdźców - Coraxa. Co ciekawe jednak - na początku gry do wyboru mieliśmy jedną z trzech postaci! Różnice pomiędzy wojem, kapłanem i magiem sprowadzały się do wykorzystywania przez nich różnych broni, wytrzymałości postaci i zbroi oraz prędkości poruszania się. W grze, jak w poprzedniczce, mogliśmy zbierać przedmioty, które zwiększały naszą energię czy moc broni. I tu kolejna innowacja - zależnie od wyboru klasy przedmioty mogły działać inaczej (np. wybuchać, ale i wypuszczać trujące opary). Absolutnym novum było także to, że etapy nie stanowiły odrębnych całości i że możliwe było poruszanie się między nimi (także "w tył"), więcej - to było wymagane, np. przedmioty znalezione w jednej lokacji można było wykorzystać jedynie w innej. Dzięki temu Hexen zbliżał się do gier RPG. Mimo to, by być szczerym, nie był on w stanie zrekompensować własnych braków - przeniesienie ciężaru gry z walki na zbieranie przedmiotów i konieczność błądzenia pomiędzy planszami spowodowały, że większość graczy wróciła do starego, najzupełniej normalnego DOOMA...



Podobne: Strife, czyli fantasy z elementami RPG i o nieco banalnej fabule - mianowicie Obcy zaatakowali twój świat, a ty musisz "skomponować" broń obcych i zniszczyć ich przywódcę.

PC486, Nintendo 64, PlayStation

QUAKE

ID Software/1996

Niedługo jednak przyszło cieszyć się 3D Realms z zajmowanej wysokiej pozycji - kolejny ruch należał do ID Software. Firma wykorzystała czas, jaki minął od pierwszych DOOMÓW, by w 1996 ponownie wstrząsnąć światem gier FPS. Wtedy to pojawił się hicior nad hiciory - Quake. Quake był nie tylko przełomowy pod względem grafiki, lecz zwiastował poważny przełom w sprzęcie - oto okazało się, że poczciwe 486 nie wystarczają i wypada zaopatrzyć się w procesor Pentium (z zegarem może nawet 100 MHz!) :). Warto jednak było ponieść koszt zakupu - wykorzystany w grze engine 3D pozwalał rezygnację ze sprite'ów na rzecz wielokątków czy wykorzystanie dynamicznego oświetlenia; był w stanie stworzyć po raz pierwszy w pełni trójwymiarowy świat - nie tylko postacie, ale też efekty eksplozji! Pierwszy raz również, zdaje się, tak poważnie potraktowano zagadnienie grania przez Internet, co stworzyło niezwykle aktywny świat fanów. Jest tak, naprawdę mówiąc, po dziś dzień - nadal tworzy się setki plansz, skinów i modów, nadal trwają rozgrywki ligowe klanów. Jednak multiplayer nie był jedynym atutem gry - także w trybie single player prezentowała się wspaniale. Cztery możliwe scenariusze, cztery poziomy trudności (Nightmare jest wprawdzie ukryty, jednak i tak wszyscy gracze Quake'a na świecie doskonale wiedzą, gdzie go szukać :). Do tego wielu, wielu wrogów mniej lub bardziej trudnych w potyczce oraz pełen arsenał broni do wykorzystania (m.in. rakietnica czy osławiona spawara). Wrogów w Quake'u nie brakowało - początkowe i łatwe do pokonania grunts, psy czy rycerze szybko uzupełniani byli przez znacznie bardziej wymagające ogry, duchy ("ślimakaki") i shamblery. Podobnie było z Big Bossami. I tak np. by pokonać Shub Niggurath, znanego z prozy pana Lovecrafta, trzeba było nie tyle szybko biegać i celnie strzelać, ale przede wszystkim szybko myśleć! Dzięki takim smaczkom, a przede wszystkich dzięki wspaniałemu klimatowi gry, odniosła ona wielki komercyjny sukces. Zresztą wszystko było tu na najwyższym poziomie - od grafiki (o której wspominałem wcześniej), poprzez muzykę (made by Trent Renzor z NiN), a na koncepcji plansz kończąc (te gotyckie zamki czy zalane wodą podziemia...). Jeśli dotąd nie grałeś w Q - są tacy? - polecam gorąco!



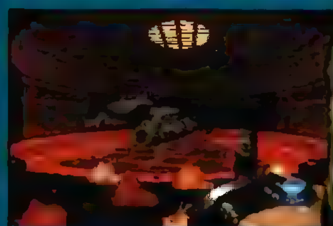
Podobne: chochy i Quake II - poprawiona grafika, inny kosmiczny klimat, większy nacisk na grę w Necie i... chyba mniejsza dynamika niż w Q.

Pentium, Nintendo 64

DUKE NUKEM 3D

3D REALMS/1996/

Kolejny przełom i co ciekawe - wyszedł z rąk 3D Realms, które "wsławiło się" wypuszczeniem jednej z najmniej grywalnych gniotów FPS - Rise of the Triad. Jak się zdaje, krytyka, jakiej im po ROTT nie szczędzono, pobudziła inwencję do tego stopnia, że to właśnie ta firma po latach supremacji id i Raven stanęła na pierwszym miejscu podium dla najlepszego FPS! Duke Nukem 3D (część trzecia wcześniej dwuwymiarowej serii, nawiasem mówiąc) zasłużył na to wyróżnienie w pełni. To gra-legenda, którą wciąż, mimo upływu ponad pięciu lat (dla gier odpowiednika wieczności), znaleźć można w sklepach! Duke był także jedną z najbardziej zakręconych i wręcz przesyconych rewelacyjnym klimatem shooterów FPP, jakie miały okazję ujrzeć moje oczka. Jego akcja to standard, ale w niezłym stylu: Los Angeles przyszłości zaatakowane przez kosmitów i - naturalnie - stojący na jego straży dzielny Duke Nukem. Ten zaś, jak nikt dotąd, nadawał się na herosa - nie dość, że rzeczywiście był w stanie nauczyć paskudnych kosmolów szacunku; nie dość, że wygląda na takiego, który jest w stanie poruszyć ziemię i niebo, w dodatku wyposażony został przez programistów z 3D Realms w iście zabójcze poczucie humoru. Teksty w rodzaju "Damn, I'm lookin' good!" lub "R U waitin' 4 Christmas?!" weszły na stałe do słownika szanujących się miłośników shooterów 3D! Jest jeszcze jeden aspekt, który wzbudzał, i wzbudza, zachwyt - interaktywność ze światem - Duke może grać w bilard, śpiewać karaoke, zapłacić panience za... hm... taniec, skorzystać z ubikacji i zrobić wiele, wiele innych rzeczy. Także broń, wykorzystywana przezeń do zwalczania pozaziemskiego zagrożenia, bywała nietypowa - wystarczy przypomnieć sobie "zmniejszacz" czy "zamrażacz". Wszystkie powyższe cechy plus niebywale grywalny tryb multiplayer (w LAN-ie) złożyły się na niekwestionowany sukces Duke Nukem 3D!



Podobne: Shadow Warrior, bazujące na tym samym co Duke engine'ie. Gra zabierała nas do Japonii z wszystkimi tego konsekwencjami - bohaterem był Lo Wang, przeciwnikami np. ninja... Ogólnie jednak gra była znacznie gorsza od DN3D.

PC486, Nintendo 64, PlayStation



I to by było na tyle w pierwszej części przeglądu rewolucyjnych FPS-ów. Jak widać, dotarliśmy zaledwie do Quake'a, a przecież przed nami jeszcze wiele wspaniałych gier, jak choćby AvP, Half-Life, Deus Ex czy NOLF. Ale o nich za czas jakiś.

HEROES of Might & Magic

Witam w kolejnej części kącika Heroes of Might & Magic. Dzisiaj zamierzam przedstawić serię RPG Might & Magic, paralelną i z każdą częścią coraz bardziej kompatybilną ze światami HoMM oraz, jak łatwo się domyślić śledzącym cykl, zająć drugą częścią Heroes of Might & Magic.

Usagi 4 Pysia aka Feniks

Dziewięć rozdziałów - Might & Magic

Wydaje się, że jak seria M ght & Magic długa, tak zawsze mogła się pochwalić n ewiarygodnie rozbudowanym światem, ogromną l'czbą questów i subqestów oraz co chyba mniej ważne, lecz dla serii znamienne - wspaniałą jak na czasy powstania grafiką z perspektywy pierwszej osoby. Jednak nie zawsze tak było - dwie pierwsze jej części nie wnosiły do gatunku gier RPG nic nowego. Przeciwnie, starając się konkurować jedynie wspaniałą grafiką, pomijając zaś wstydliwie niedobory wątku fabularnego, przez fanów gatunku uważane były za bardzo odległych i nie da się ukryć - gorszych kuzynów hiciorów pokroju Bard's Ta e czy Ultima.

Dopiero trzec a część tej serii (Isles of Terra) przyniosła wyraźną poprawę także w treści. W oT gra liśmy sześcioosobową drużyną, która - zwiedzając



świat, wypełniając zadania i rozwiązując zagadki oraz - naturalnie - pokonując wszelkiej maści potwory - przygotowywała się do pokonania złego czarnoksiężn ka Coraka. Poziom trudności, i to od samego początku, był tu bardzo wysoki co skutecznie zniechęciło wielu graczy do tej części. Potem, w niewie kim odstępie czasowym, pojawiły się Clouds of Xeen (1992) i Darkside of Xeen (1993), części, dzięki którym seria Might & Magic stała się słynna na całym świecie. Ponownie do wyboru mieliśmy sześciu śmiałków, św at nadal był bardzo kolorowy, jednak do tego doszło jeszcze w ęcej questów, wrogów, umiejętności. Unikalną też cechą obu tytułów była możliwość skompilowania ich w jedną, ogromną World of Xeen! Naszym zadaniem w świecie Xeen było uratować go przed zniszczeniem z rąk złego Lorda Xeen i... świętującego swój wielki comeback - znanego już nam Coraka. Budowa własnego zamku, staranie się o względy władcy, ratowanie kopalni krasnoludzkich - wszystkie te rzeczy sprawiały, że gracz rzeczywiście mógł poczuć się herosem! Nic dziwnego przeto że gry odniosły ogromny sukces.

Na kolejną część musieliśmy jednak poczekać aż pięć długich lat. W tym czasie pojawiła się wpraw dzie Swords of Xeen (1995), gra wykorzystująca engine poprzednich "ksinów", jednak jeśli idzie o rozbudowanie świata i liczbę zagadek - była daleko w tyle za poprzedniczkami. Wreszcie w 1998 roku pojawiła się Mandate of Haven, szósta oficjalna część serii. Poprawiono grafikę, wprowadzono płynny, nie jak dotąd skokowy ruch i - nieco



nieoczekiwanie - zmniejszono drużyny do liczby czterech członków. W niej też po raz pierwszy pojawił się świat Enroth, znany nam z Heroes of Might & Magic II. Ciąg dalszy serii to jednak powolny regres. Zarówno Za Krew i Honor (1999), jak i Dzień Niszczyciela (2000) nie wniosły nic nowego do serii. Były nadal ciekawe i grało się w nie wspaniale, ale przecież gracze wymagają więcej od firmy takiej jak NWC. Zauważyli to chyba sami programiści, którzy obiecali, że dziewiąta część serii, Writ of Fate (jej premiera przewidziana jest na 29 marca 2002, u nas zapewne nieco później), pozytywnie nas zaskoczy. Mam nadzieję...

Heroes of Might & Magic II - Succesion Wars

Teraz pod upę bierzemy jedną z moich najukochańszych gier NWC, czyli Heroes of Might & Magic II - The Succesion Wars. Powstała ona niespełna rok



po ukazaniu się HoMM, jednak pod względem zarówno formy, jak i treści różniła się od niej (in plus naturalnie) diametralnie. Pozwalała delektować się niewiarygodnie wspaniałą, bajkową grafiką SVGA w rozdzielczości 800 x 600. Jednostki w HoMM2 są dopracowane w najdrobniejszych szczegółach, m asta wciąż, po tylu latach, cieszą oczy, a cały świat... cóż, ten jest po prostu piękny. Fabuła gry (kampanii) koncentruje się na losach walki dwóch braci: Archibalda (nekromanta, ten zły) i Rolanda (wizard, ten dobry). Jej stawka jest niebagatelna - idzie bowiem o panowanie nad całym światem Enroth! Zmiany sięgały jednak znacznie dalej - HoMM2 wprowadził kolejne klasy bohaterów i naturalnie kolejne zamki. Do znanych już z "jedynki" - rycerza, barbarzyńcy, czarodziejki i warlocka, doszły jeszcze zamki nekromanty (szkielety, zombi, mumie) oraz wizarda (hobbic , go emy, czarodzieje).

Pojawiły s ę także nowe budynki, np. zwiększające przyrost danej jednostki, morale garnizonu czy



nawet jedną z cech odwiedzającego miasto bohatera. W każdym zamku możliwe stało się wyposażenie w maksimum sześć jednostek, z tym jednak, że jednostki te można upgrade'ować, czyli "usprawniać" o poziom. Dalej - w "dwójce" możemy najmować jednostki neutralne (jak np. nomadów), walczyć z wrogami rzadko spotykanymi (duchy), które także - jednak wyłącznie dzięki umiejętności dyplomacji - można przyjąć do drużyny. Jeśli zaś już o umiejętnościach mowa - bohaterowie zyskali możliwość nauczenia się przydatnych umiejętności, np. znajdowanie ścieżek, obsługi balisty, leczenia, czarów wody, ognia, powietrza, ziemi czy wspomnianej już dyplomacji. Każda z nich dzieli się na trzy stopnie: nowicjusz, zaawansowany, ekspert. Ogólnie wszystkie powyższe (i sporo innych, mniej ważnych, lecz tworzących niepowtarzalny klimat "wojen sukcesyjnych") wyszły Heroes of Might & Magic II na dobre; nie dość, że wygląda nieporównywalnie lepiej niż poprzedniczka, to nadal wspaniale się w nią gra.

Angielskojęzyczne HoMM4

Ze względu na duże zainteresowanie graczy angielską wersją językową Heroes of Might & Magic IV firma CD Projekt postanowiła umożliwić jej zakup poprzez Centrum Sprzedaży Wysyłkowej Wirtualny Świat! Więcej informacji pod adresem www.wirtualny.com. Premiera polskiej i angielskiej wersji językowej Heroes of Might & Magic IV jest przewidywana na luty/marzec 2002 roku.

blo [fppzone@box43.gnet.pl]

elo! [2K2 ver.]

Uhuhu! Alež grudzień nas zaskoczył, czyž nie? (A przecież co roku przychodzi po listopadzie!) Pojawiło się parę nowych FPP, w tym tak BARDZO oczekiwane jak Return To Castle Wolfenstein i Aliens VS Predator 2. I o ile w ten drugi miałem przyjemność pogiercować, to pełnej wersji RTCW jeszcze nie rozszyfrowałem - a raczej nie zdobyłem kopii dla siebie (ta cena...). W tym numerze CDA znajdują się recki obu shooterów, zatem stratni nie będziecie. Z tego, co słyszałem, to pełny RTCW naprawdę jest godny uwagi, a o "rajcowności" AVP2 rzeczywiście nikt nie musi mnie przekonywać, ponieważ odczułem to na własnej skórze. A zatem którą z nich kupić? Rozwałkę z Niemcami i mutkami czy odwieczną walkę między łowcami i obcymi z bonusowym występem "ludziów"? Errr... wybór należy do ciebie. Oba tytuły przyciągają do monita bezlitośnie. A zatem najlepiej odpal jakąś wersję Tetrisa, co by dumnie wkroczyć w nowy rok, a wybór pozostaw tym, którzy wybierają dla ciebie prezent pod choinkę. :)

Aliens vs Predator 2

Zaledwie jakieś 48 godzin przed oddaniem tekstu do korekty, udało mi się dorwać kopię AVP2 "na własne potrzeby". A jako że jeszcze po drodze były Andrzejki (sami sobie dopowiedzcie :P), na przetestowanie gry miałem barrrdzooo mało czasu. Najpierw krótki test na kompie ziomka (thx NorF) - Athalon 1,2 GHz, 256 RAM, GeForce 2MX 64 MB, sb128, a potem nieco dłuższe "moje boje" w zaciszu domowym (konfiguracji tym razem nie podam, powiem tylko tyle, że jest lepsza niż wymagania minimalne AVP2).

Jak już pewnie nie trzy razy słyszeliście, shooter ten opracowano na engine'ie Lithtecha. Osobiście zbytnio nie przepadam za tym silnikiem, gdyż co prawda wygląda ładnie i w ogóle... lecz "fundament" stworzony przez Epic ("unrealna" firma) prezentuje się lepiej. Przynajmniej na pierwszy rzut oka; że o większej wydajności nie wspomnę.

Na konfiguracji kumpla gra wyglądała... pięknie. Przestrzenie, tekstury, ŚWIAT! Olbrzymi, tajemniczy, wręcz groźnie śliczny świat w grze.

I za to - za ten klimat OBCOŚCI - należą się brawa. Bo gdyby "rozłożyć na czynniki pierwsze" grafikę, raczej nie dostrzeglibyśmy nic nadzwyczajnego. A tak... otrzymujemy planetę, którą charakteryzuje własny klimat, roślinność, zwierzaki czy też owady. Szybka zmiana kompa i czar pryska? Oooo nie! Detale oczywiście mniejsze, co by zachować przynajmniej dostateczną płynność gry - ale KLIMAT nadal pozostaje. Bo nie samymi wizualizacjami graficznymi się żyje :). Atmosfera, klimat - gra nie "gubi" ich na sprzęcie prawie trzy razy gorszym.

Dźwięk. Odgłosy świata, wszystkiego. I to właśnie dzięki wrażeniom dźwiękowym niejeden grający w AVP2 z pewnością "popuści w pory" (albo inne warzywa), gdy będzie przemierzał opuszczone bazy "leszczykowatym" marines, pozbawionym amunicji i wyposażonym tylko w nóż oraz dziesięcioprocentowy stan zdrówka. Co jak co, panowie (and ladies), ale tego panicznego STRACHU, który towarzyszy rozgrywce, może pozazdrościć AVP2 większość FPP-ów. Aha, mówiąc o strachu, mam na myśli głównie misje przeznaczone dla żołnierza. Wcielając się w Predatora czy w różne transformacje Aliena (szerzej przeczytacie o tym zapewne w "oficjalnej" recke CDA), dotyka nas zupełnie (acz niekiedy podobne) różne uczucie. Jakie? Przekonajcie się sami. :) Dopiszę jeszcze, że skakanie Predziem po drzewach i zdobywanie trofeów pozwala - w pewnym sensie - wyobrazić sobie, jak to Arnie w "Predatorze 1" miał naprawdę prze...lentegowane. A początek kampanii Aliena... coś pięknego, piekielnie dobry pomysł i brawa dla twórców. (UWAGA! Będzie spoiler!) Zawsze chciałem zostać twarzolapem i podziwiać świat z poziomu podłogi, a dzięki firmie Monolith spełniły się marzenia, o których nawet nie wiedziałem, że takowe mam. :) No i narodziłem się ponownie!

Ode mnie to w sumie tyle. Brak miejsca, jak i niezbyt długi czas mojego pogrywania w AVP2 raczej nie pozwalają rozpisywać się bardziej czy wystawiać jakiejś konkretnej oceny. Jednak jeśli już, to za klimat dałbym 9+. Dziesiątki raczej by nie postawił z racji błędów w AI przeciwników (parę razy zdarzyło mi się rozstrzelać Aliena, spokojnie czekającego na mnie "za rogiem", który nie wykonywał poza tym żadnej innej czynności) i z braku możliwości kierowanie pojazdami (w jednej z początkowych misji marine mówi coś w rodzaju "Git, zawsze miałem ochotę się tym przejechać", podchodząc do wozu pancernego).

Małe spostrzeżenie: jak tak dalej pójdzie, to aby uzyskać bardziej straszny klimat niż w AVP2, chyba trzeba będzie umrzeć przed monitorem... ze strachu. Albo grać, siedząc na nocniku.

Back to kaszana

Unreal, Quake, Soldier Of Fortune, Aliens VS Predator, Blood2... któż nie grał przynajmniej w trzy spośród tych tytułów? Zapewne niewielu. Jednak czy słyszeliście o czymś, co zowie się XS? Może... ale zapewne tylko z zapowiedzi, gdyż po recenzji tytułu mało kto się nim zainteresował; zwłaszcza jeśli miał styczność z jego wersją demonstracyjną. Gra nie miała zbyt dużych wymagań sprzętowych (jak na ówczesne czasy), ale w związku z tym porażała zbyt niedopracowaną grafiką. O wiele gorszą niż ta z Duke Nukem 3D (co nie znaczy, że ta w DN3D jest zła!), a przecież XS ukazał się chyba rok po trójwymiarowych przygodach Duke'a. "Ale co tam grafika!" - z pewnością ktoś zakrzyknie. Cóż, nawet jeśli dla ciebie nie liczą się wrażenia audiowizualne, a tylko fabuła, fizyka, klimat gry, to i tak pogódź się z tym, że dla większości graczy najlepszą odsłoną Quake'a będzie ta z cyferką 3 i dopiskiem "Arena" przy tytule - z racji tego, że oferuje grafikę z największą ilością "fajerwerków". No dobrze, a zatem nie patrząc na gfx XS - czy miał jeszcze jakąkolwiek szansę na sukces? Rozgrywka bazowała na tym, że byliśmy zrzucani na areny, aby walczyć z paroma (niby obdarzonymi dobrym AI) przeciwnikami, nie zaś przemierzać labirynt w celu rozchlapania na ścianach flaków pięciu tuzinów potworów; czyli XS była swego rodzaju PIERWSZĄ grą oferującą rozgrywkę zbliżoną zasadami do UT czy Q3! I chyba tylko to można w tym uznać za

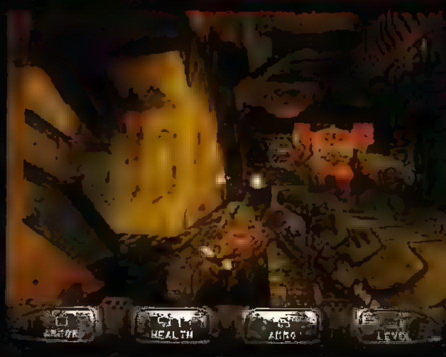
Trochę adrenalinki?



nowatorskie. Najśmieszniejsze, że w całej grze najlepszym i w sumie jedynym patentem, który zasługiwał na uwagę, były renderowane wstawki - ich jakość była naprawdę nieziemska jak na tamte czasy. Tylko intro powiększało ochotę do grania jak niewiele innych w przypadku podobnych produkcji. Jednak co z tego, jeśli samej rozgrywce zabrakło CZEGOŚ, dzięki czemu nie chcielibyśmy odchodzić od monitora?

>>>Redakcja: a my tę gierkę wspominamy całkiem miło. Wizualnie faktycznie była denna - ale grywalność... Co Blood chce od grywalności XS? Młóciło się miło, że hej!

Daikatana. Taaaaa, to dopiero był 'shit'. Oto, co tym razem zawiodło: nieco nie na czasie grafa (sam natomiast nie uważam, że gfx Daikatany była zła. Ba! Mogę nawet powiedzieć, że miała swój własny, niekiedy odmienny od innych produkcji styl! Oczywiście jeśli mówimy o elemencie gfx, co teksturami nazwano, bo sam silniczek to... dobra robota! Tylko że za mało go zmieniono w porównaniu z pierwowzorem [q2]) - okropnie zrealizowane i obmyślane przerywniki na engine'ie gry, męcząca pierwsza misja (zamiast przykuwać do monitora, skutecznie odeń odrzucała), tragiczne AI "pomocników" i parę innych nie lepszych aspektów. Ale rzeczą, która najbardziej wpłynęła na odczucia graczy oczekujących z zapartym tchem na Daikaszanę, nie była grafa czy "zalepione" usta postaci - a fakt, jak ZAWIODŁA ich oczekiwania. Czekałeś na nietuzinkową produkcję, nad którą czuwał John Romero, jeden z legendarnych twórców Doomów i pierwszego Quake'a - a co otrzymałeś? Przeciętnego efpepa z wieloma wadami - zbyt wieloma, by można było mu to wybaczyć.





No i niestety wady przyćmiły zalety, do których bez wątpienia zaliczał się pomysł, by przemierzać świat gry wraz z dwoma "pomocnikami", podzielenie gry na 4 epizody, każdy z nich był w pewnym sensie zupełnie innym światem, w którym operowaliśmy zupełnie innymi broniami, jak i niszczyliśmy przeciwników odpowiadających charakterowi danego świata. Właśnie, bardzo pomysłowo opracowano potwory, ale co z tego, jeśli niektóre zalety potrafiły być także wadami? Nasi "pomocnicy" mieli inteligencję chyba niedojrzałych marchwi, ponieważ nie potrafili przeskoczyć nawet przez kłodę drzewa. A że zamiast pomagać, my musieliśmy na nich mieć baczenie, gdyż śmierć któregoś z nich powodowała pojawienie się na ekranie nieprzyjemnego napisu "Game Over", w ogóle wszystko kaszaniło. Tyle lat produkcji, tyle zapowiedzi, screenów, zmiana engine'u gry z q1 na q2... no i postać Johna Romero (tak nawiasem mówiąc, to ciekawe, gdzie on się teraz podziewa?) zaangażowana w produkcję. To nie mogło się nie udać! A tu masz!



Po tych dwóch, nie za bardzo najnowszych produkcjach, czas napisać coś o Hired Teamie. Rosyjskie korzenie nie wróżyły mu źle, ponieważ z bliskiego "rejonu" pochodził Chasm: The Rift - elpepik, który niedawno mieliście w CDA jako FULL, zrobiony naprawdę porządnie, z własnym stylem; nie ukrywam jednak, że raczej nie wybijał się zbytnio ponad produkcje "swoich czasów" (a to było tylko jakieś 5 lat temu...). Wracając do HT. Najtwardszych miłośników FPP z pewnością zaciekawiło to, dlaczego do tej pory nie ukazała się w CDA recenzja HT - powód jest taki, że to ja otrzymałem HT do recenzji (i wszystko jasne:). ["Dokładnie - i od tej pory się nie pojawił" :) - redakcja]. Ale co poradzić - na temat takiego crapa nie wiadomo, co pisać, szkoda marnować na to czas? Przecież to TRAGICZNE, OBRZYDLIWE ksero Q3!!! W ogóle niegrywalne... i nie dziwne to, że paru znajomych zgodziło się ze mną, kiedy mówiłem: gdybym napisał tę reckę, HT byłby chyba pierwszą grą w CDA, która otrzymałaby 0/10. Bo co? 1 bym nie dał... Po prostu jedna, wielka kalka, po której naprawdę odechciewa się pracować w CDA (no to już wiecie, dlaczego ostatnio tak rzadko HZ gości w CDA :) [Nieźle się pucuje, leń niepachnący - redakcja :)]

No i tyle. Morału nie będzie. A musi być? Po prostu chciałem wam przypomnieć kilka mniej lub bardziej udanych gier FPP. Niby czemu stale mamy mówić o nowościach i grach przełomowych? :)



Hapi Niu Jer!

Z tej okazji (każda okazja do śmiechu jest dobra!) macie całe dwie strony zabawnych tekstów, wyszperanych przez nas w Sieci lub stworzonych przez naszych czytelników. Miłego rechotu!

PRACA

Kochana firmo! Z dużą radością przeczytałem Wasze ogłoszenie w gazecie. Ucieszyłem się dlatego, że wiem, iż Wasza firma jest duża i dobra i daje ludziom dużo pieniędzy. Ja też chcę zarabiać dużo pieniędzy. Mogę w zamian za to pracować, nawet dużo pracować, bo jak się dużo pracuje, to się ma dużo pieniędzy. Chcę mieć dużo pieniędzy, bo mam mało rzeczy i koledzy się ze mnie śmieją. A tak, będę mógł kupić dużo rzeczy (nie od razu, ale na raty). Poza tym I czę, że dacie mi samochód służbowy, tylko żeby nie był zapaćkany Waszą nazwą, bo wtedy będą się ze mnie panny na dyskotece śmiały, że nie mój. Ja ze swej strony, jak już pisałem, będę dużo pracował i będę zawsze wierny Waszej firmie, jeśli tylko dostanę to, co chcę dostać. Poza tym Wasza firma jest duża i międzynarodowa, więc nie chodzi mi tylko o pieniądze, bo przecież ważne jest, żeby powiedzieć kolegom, gdzie pracuję, i wtedy oni powiedzą: O! Umiem trochę, ale o wiele więcej się mogę nauczyć i rozwinąć, bo napisaliście, że dajecie możliwość rozwoju. Ja bardzo lubię się rozwijać, bo wtedy ma się dużo pieniędzy, a jak ma się dużo pieniędzy, to ma się coraz więcej rzeczy, a jak ma się coraz więcej rzeczy, to trzeba mieć dom, a jak ma się dom, to przyda się też żona i dzieciaki (ale bez przesady). I wtedy można zaprosić kolegów, a Wy już wiecie, co oni zrobią. Poza tym chcę dodać, że zawsze chciałem pracować w Waszej firmie (wiecie dlaczego), ale jakoś nie było okazji. Z wyrazami uniżenia i pozdrowieniami.

(podpis nieczytelny)

PS Jeżeli chodzi o wizytówkę, to potrzebuję jej bardzo, żeby dawać ludziom, żeby wiedzieli, z kim mają do czynienia!

* * *

Szanowni państwo. Zdecydowałem się odpowiedzieć na wasze ogłoszenie w sprawie pracy, ponieważ uważam, że spełniam wszystkie kryteria. Karierę rozpocząłem 3 lata temu, podejmując pracę w zoo na stanowisku key managera. Otrzymałem klucz od składzika ze szczotkami i do moich obowiązków należało wydawanie szczotek i wiaderek sprzątającym. Potem awansowałem na control assistanta sprawdzającego przepustki przy wejściu. W wyniku reorganizacji i restrukturyzacji zostałem przeniesiony do działu sprzedaży bezpośredniej. Sprzedawałem napój firmowy bezpośrednio z automatu. Następnie dostałem do się kręgu pracowników wewnętrznych i jako area clean manager sprzątałem klatkę hipopotama. Moi przełożeni docenili, że mam wykształcenie wyższe, dwa fakultety i mówię płynnie w ośmiu językach, w związku z czym objąłem stanowisko terenowego menedżera zasobów ludzkich. Oprowadzałem po zoo wycieczki. Niedawno zdobyłem dyplom z rehabilitacji i otrzymałem posadę fitness trenera. Zajmuję się giglaniem żółwi. Jest to niezwykle odpowiedzialne zajęcie, bowiem odpowiednio wygiglany żółw jest szczęśliwy, więcej je i dłużej żyje. Obecnie szukam jednak nowej pracy, w pełni odpowiadającej moim aspiracjom i możliwościom. Dlatego zdecydowałem się odpowiedzieć na państwa ogłoszenie. Sądzę, że moje doświadczenie z zoo pomoże mi uzyskać posadę, o której marzyłem całe życie - creative transport managera, czyli tak zwanej "mrówki".

PROPOZYCJA SEMINARIUM DLA PAŃ

Temat: Wspomaganie funkcji mózgu u nowoczesnej kobiety.
Cel: Uczestniczki powinny zachwycić się fascynującym doświadczeniem, jakim jest używanie mózgu.
Warunek: Chęć nauki (nawet jeśli to ciężko przychodzi).
Czas trwania: Brunetki - każdy moduł 1,5 miesiąca; rude - każdy moduł 3 miesiące; blondynki - każdy moduł 6 miesięcy. Siwym dziękujemy.

Kurs obejmuje 4 moduły.

MODUŁ I
1. Nauczyć się akceptować los: urodziłam się kobietą.
2. Poznać swoją przestrzeń życiową: kuchnia.
3. Jak utrzymywać porządek w mojej torebce? (ćwiczenia praktyczne pod kontrolą).
4. Jak zrobić zakupy w czasie krótszym niż 4 godziny: podstawowe pojęcia.
5. Znać granice: jak prawidłowo robić makijaż?
6. Kurs programowania I (wszystkie panie): obsługa kuchenki mikrofalowej.
7. Kurs programowania II (tylko brunetki i rude): odtwarzacz wideo.

MODUŁ II
1. Zmierzenie się z nieznanym: samochód.
2. Ćwiczenia dynamiczne: co mam robić, gdy siedzę w samochodzie?
3. Parkowanie, część I: wiedza podstawowa.
4. Parkowanie, część II: manewry.
5. Prawdziwe wyzwanie: pedał hamulca i pedał gazu.



6. Skrzynia biegów: kompletny instruktaż (w przypadku blondynek tylko skrzynia automatyczna).
7. Prawidłowe użycie kierunkowskazu.
8. Podstawowy kurs geometrii: obiekty ruchome.
9. Percepcja optyczna: czerwone, zielone i żółte światło (ćwiczenia praktyczne).
10. Kurs specjalny: parkowanie w garażu.
11. Zmierzenie się z niejedną niewiadomą: narzędzia i części zamienne.
12. Kurs przetrwania I: gdzie są światła awaryjne?
13. Kurs przetrwania II: wymiana koła - jedno koło.
14. Kurs przetrwania III: wymiana koła - więcej kół (...tak, to też się zdarza!).
15. Kurs przetrwania IV: sprawdzić z powodzeniem poziom oleju.

MODUŁ III
1. Zrozumienie roli butów: żadne obcasy na świecie nie wyniosą mnie na poziom mężczyzny.
2. Słownictwo I: definicja słowa "tak". Korekta ćwiczeń z pytaniem: "czy jesteś gotowa?".
3. Słownictwo II: definicja pojęcia "5 minut".
4. Socjologia: piłka nożna to nie sport, ale uświęcone działanie.
5. Prawo i etyka I: rozmowy mężczyzn o piłce nożnej.
6. Prawo i etyka II: nigdy nie mieszać się w te rozmowy.
7. Jak uniknąć niepotrzebnych pytań (np. "Czy uważasz, że jestem ładna?" albo "Mam coś w sobie?")?
8. Szczerość I: panie też puszczają bąki, eksperymentalne zadanie grupowe.
9. Szczerość II: golenie i nie tylko (intensywny kurs dla brunetek).
10. Zachowanie podczas zakupów I: karta Citybank, definicja słowa "limit kredytu".
11. Zachowanie podczas zakupów II: ja też mogę ciągnąć skrzynkę z napojami.
12. Dlaczego moja mama nie jest u nas mile widziana? (1000 przykładów).
13. Cudowne zjawisko "czas": punktualnie podać kolację.

MODUŁ IV
1. Kurs telefonowania: kiedy skończyć rozmowę? Ćwiczenia w grupach - 4 panie na 1 telefon (zabrać śpiwór).
2. Kurs makijażu: kobieca metamorfoza (wykład ze slajdami).
3. Teleterapia I: nigdy więcej "M jak miłość".
4. Teleterapia II: romanse to czysta fikcja, a nie rzeczywistość.
5. Ja i moje ciało: prawo ciężkości. Zaakceptować siebie, jaką się jest (kobietą!): lustro nie kłamie.

Rozmowy pilotów i nie tylko

Wieża: Żeby uniknąć hałasu, odchylcie kurs o 45 stopni w prawo.
Pilot: Jaki hałas możemy zrobić na wys. 35 000 stóp?
Wieża: Taki, kiedy wasz 707 uderzy w tego 727, którego macie na kursie...

Wieża: Jesteście Airbus 320 czy 340?
Pilot: Oczywiście, że Airbus 340.
Wieża: W takim razie niech pan będzie łaskaw włączyć przed startem pozostałe dwa silniki.

Pilot: Dzień dobry, Bratysławo.
Wieża: Dzień dobry. Dla informacji mówi Wiedeń.
Pilot: Wiedeń?
Wieża: Tak.
Pilot: Ale dlaczego, my chcieliśmy do Bratysławy.
Wieża: OK, w takim razie przerwijcie lądowanie i skręćcie w lewo...

Pilot Alitalia, któremu piorun wyłączył pół kokpitu: "Wszystko wysiadło, nic już nie działa, wysokościomierz nic nie pokazuje...". Po pięciu minutach nadawania odzywa się pilot innego samolotu: "Zamknij się, umieraj jak mężczyzna".

Pilot: Mamy mało paliwa. Pilnie prosimy o instrukcje...
Wieża: Jaka jest wasza pozycja. Nie ma was na radarze.
Pilot: Stoimy na pasie nr 2 i już całą wieczność czekamy na cysternę.

Pilot: Prosimy o pozwolenie na start.
Wieża: Sorry, ale nie mamy waszego planu lotu, dokąd lecicie?
Pilot: Do Saltzburga, jak w każdy po niedziałek...
Wieża: DZISIAJ JEST WTOREK.
Pilot: No to super, czyli mamy wolne...

Wieza: Wasza wysokość i pozycja?
Pilot: Mam 180 cm wzrostu i siedzę z przodu po lewej...

Wieża do myśliwca F16: Have you got enough fuel - or not?
Pilot (nieco spanikowany): Eeee... yes.
Wieża (jadowicie): Yes - WHAT?
Pilot (służbiście): YES, SIR!!!

Wieża: Podajcie oczekiwany czas przylotu.
Pilot: Wtorek by pasował....

Tłumaczenie PRAWDZIWEJ (ponoć) rozmowy radiowej podczas manewrów wojskowych u wybrzeży Kanady w październiku 1995 roku.

Amerykanie: Mamy was na radarze. Prosimy, zmieńcie kurs o 15 stopni na północ, by uniknąć kolizji.
Kanadyjczycy: Sugerujemy, byście to WY zmienili kurs o 15 stopni na południe, by uniknąć kolizji.
Amerykanie: Tu kapitan okrętu marynarki wojennej USA, powtarzam, zmieńcie SWÓJ kurs.
Kanadyjczycy: Nie. To ja powtarzam, wy zmieńcie SWÓJ kurs.
Amerykanie: TU LOTNISKOWIEC US MISSOURI. JESTEŚMY DUŻYM OKRĘTEM WOJENNYM USA. NATYCHMIAST ZMIEŃCIE SWÓJ KURS!
Kanadyjczycy: Tu latarniowiec*. I co teraz?

(*) latarniowiec - zakotwiczony na stałe statek, pełniący rolę latarni morskiej.

SMS-y

Do wysłania lub otrzymania, a na pewno do czytania. Niektóre są raczej nie dla dzieci :).

•Zakładowa komisja lekarska prosi Pana/Panią o dostarczenie do laboratorium próbek krwi i kału w celu stwierdzenia, czy ma Pan/Pani pracę we krwi czy w d***.
•Cześć, jestem Marsjaninem i przyjąłem postać twojego telefonu. Przewijając ten tekst gilgoczesz mnie po... Po Twojej minie widzę, że ci się to podoba!
•TELEGRAM: Kocham STOP Całuję STOP Tęsknię STOP Przyjeżdżam STOP Babcia STOP.
•WAŻNA INFORMACJA!!! W tej chwili w Polsce 1,5 mln ludzi śpi, 1,1 mln ludzi uprawia seks, 2,8 mln ludzi je... A jeden pacan siedzi i czyta SMS! GRATULACJE!!!
•UWAGA!!! Ten telefon zostanie zniszczony za 5... 4... 3... 2... 1...

•** * *** ***** ** ** ** * *** ******* ** ** ** *** *** *** * ** **** *** * *** **** Co??? Nie wiesz, co się stało? Telefon Ci śnieży!!!
•Od Operatora Sieci: limit Twoich darmowych minut został przekazany na cel charytatywny. DZIĘKUJEMY!
•UWAGA!!! W tej chwili Twój mózg zostanie zoptymalizowany do wydajniejszej pracy!!! Proszę czekać. Wynik operacji: mózgu nie znaleziono!
•Twój telefon komórkowy wykonał nieplanowaną operację w adresie: x00v8 w module: mobile.vxd. Wciśnij CTRL+ALT+DEL, aby zrestartować telefon!
•To ja! Twój telefon komórkowy! Nie mów do mnie, bo Ci z mordy wali!!!
•Wspaniała osobowość, uroda, wspaniałe ciało, ogromne poczucie humoru, wysoki poziom IQ... to tyle o mnie... a co by tu napisać o TOBIE...
•Jesteś wspaniały... przystojny... inteligentny.. masz świetny styl... wspaniałe ciało... Przepraszam!!! Pomyliłam numer telefonu!!!
•Chcesz przeczytać ten SMS, to przewijaj... dalej... widzę, że nie masz nic do roboty, skoro masz czas bawić się komórką!
•Wiem, że będzie Ci ciężko, ale wierz mi, że i mnie jest ciężko... Piszę to, bo ktoś Ci to musi napisać: ŚWIĘTY MIKOŁAJ NIE ISTNIEJE!!!
•Chcesz być kochany prawdziwą i szczerą miłością??? TO KUP SOBIE PSA!!!
•I love you. I love you. I love you. I love you. I love you. I love you. I love you. I love you. I love you. I love you. I love you. I love you. Hi. I am virus. I love you.
•Message Error: SMS, który został do ciebie przesłany, był zbyt duży, aby wyświetlić go na twoim małym telefonie... Kup sobie większy!!!

•Jak poznasz, że zaraziłaś się Chorobą Wściekłych Krów??? Odp. Muchę, która usiądzie Ci na d..., zabijesz ogonem!!!
•_.:-¯¯-:._.:-¯¯-:._byłeś już kiedyś nad morzem??? Nie...? To teraz jesteś!!!
•W związku z nowelizacją Kodeksu Pracy dotyczącą przerwy na odpoczynek Twój telefon komórkowy będziemy wyłączać na 30 minut co 4 godziny.
•No i co się gapisz??? SMS-ka dostałeś! :-)
•Nooo i co się gapisz??? To ja - Twój telefon komórkowy!!! Chciałem tylko na chwilę wyjść z tej śmierdzącej kieszeni!!!
•Jestem sam w lesie, długo czekałem na tę chwilę. Upewniłem się, że jestem sam i nikt nie patrzy, i wyciągnąłem GO! Jest wielki... twardy... i piękny... MÓJ PRAWDZIWEK!
•You are VIP = Very Imbecil People.
•Chciałem Ci wysłać SMS-ka, ale się rozmyśliłem, tak więc masz spokój...
•Cześć!!! Jak się masz??? ...A co Ci do tego, kto pyta!!!
•Cały dzień myślę tylko o tym, jak wieczorem w swojej seksownej piżamce położysz się w łóżku i poczuję na sobie Twoje dłonie... TWOJA KOŁDRA.
•Kiedy mężczyzna mówi do kobiety świństewka, to jest to molestowanie seksualne, a kiedy kobieta mówi świństewka do mężczyzny, to kosztuje to 4,20 za minutę + VAT!
•Ciężka praca może przynieść korzyści w przyszłości, a lenistwo przynosi korzyści TERAZ...
•... NO CO??? ZACZĘŁO KROPIĆ!
•Mam nadzieję, że będziesz o mnie myślał całą noc... Bo ja nie dam Ci spokoju! Do rana będę Ci przypominać o sobie... TWOJA LEWA DOLNA SZÓSTKA.
•UWAGA!!! W Polsce rozprzestrzenia się jedna z odmian Choroby Wściekłych Krów... FEMINIZM!
•Dlaczego Bill Gates jest najbogatszym człowiekiem na świecie??? Ponieważ ZA BŁĘDY SIĘ PŁACI!!!
•KONSTANTYNOPOLITANECZKA.... Jeżeli w ciągu 20 sekund nie podasz dłuższego słowa w języku polskim, to wyłączymy Ci telefon!!!
•Myślę o tobie codziennie! Chciałbym Cię mieć codziennie! Nie mogę bez Ciebie żyć!!! Brakuje mi Ciebie... MOJA MAŁA.....................WYPŁATO!!!
•To KOT, jest KOT, dobry KOT, sposób KOT, żeby KOT, idiota KOT, był KOT, zajęty KOT, przez KOT, co najmniej KOT, 20 KOT, sekund KOT! (Teraz przeczytaj to bez słowa KOT!!!)
•m m m m ma ma ma ma ma ma ma mam mam mam mam mama mama mama mama mama mama... No co się dziwisz, Twój telefon uczy się mówić!!!
•Hasło Młodych: SZKOŁA POCZEKA... A MŁODOŚĆ UCIEKA!!!
•Cześć! Mam prośbę... Przyślij mi swoje zdjęcie... Bo moja mama nie wierzy w UFO!!!
•W związku z restrukturyzacją przepływu informacji prosimy o 3-krotne puknięcie w wyświetlacz telefonu celem potwierdzenia otrzymania tego SMS-a. Dziękujemy.
•Jeżeli jeżeli widzisz podwójnie podwójnie, to znaczy to znaczy, że brak że brak ci sexu ci sexu...

•Najlepsze na kaca powietrze z materaca.
•Jak tam moja rybka mała, do snu się przygotowała? Ząbki, uszka już umyła? Senna chmurka twarz spowiła?
•Tylko dla jednej osoby w ciągu dnia mogę być miły. Niestety, ale to nie jest twój dzień, DUPKU.
•Trzy etapy w życiu mężczyzny: 1. Chcę ją mieć!!! 2. Mam ją!!! 3. Mam jej już dosyć!!!.!!!
•Ponieważ nie mam co robić, piszę ten SMS. Ponieważ nie mam co pisać, to już kończę.
•Idealny mężczyzna nie pije, nie pali, nie sprzecza się, nie robi zakładów... po prostu nie istnieje...
•Cześć! Mam prośbę... Przyślij mi swoje zdjęcie... Bo zbieram POKEMONY!!!
•Twoje ząbki są jak gwiazdy... małe... świecące jak złoto... i daleko od siebie...
•Uwaga!!! NOWOŚĆ!!! SEX SMS-WIADOMOŚĆ!!!:
OCH...OUUH...AAAAAH...UUH...OOOOOO OOOH...ACH...UUUUUH... [Naliczono opłatę: 24,00 PLN+VAT. Dziękujemy!]
•0,00 PLN. To ja... twój STAN KONTA!!! Mówiłem, żebyś mi dobił, a nie mnie ZABIŁ!!!
•Dostałeś SMS-ka... za darmo... I co??? Nie potrafisz podziękować???
•Podążaj za strzałkami...=>=>=>=>=>=>=>=>->=>=>=>=>=> ... Czy Ty musisz przeczytać każdą głupotę, którą Ci przyślą???
•RĘCE DO GÓRY!!! NIE RUSZAJ SIĘ!!. NAWET NIE DRGNIJ!!! CZEKAJ NA DALSZE INSTRUKCJE!!!
•Pieniądze wynaleźli Fenicjanie. No i dobrze... Ale dlaczego tak mało???
•Nie jem śniadania, bo myślę o Tobie. Nie jem obiadu, bo myślę o Tobie. Nie jem kolacji, bo myślę o Tobie. Nie mogę spać, bo JESTEM GŁODNY.
•Kobiety nie wiedzą, czego chcą... Ale nie dają spokoju, dopóki tego nie osiągną...
•Postanowiłem przez pewien czas żyć bez sexu, alkoholu i papierosów. I muszę stwierdzić, że to był najgorszy kwadrans w moim życiu.
•Wiesz, jaka jest różnica pomiędzy sexem a klockami Lego??? Nie??? To dalej baw się klockami Lego!

Groch z kapustą

Uno, dues, tres,
po ulicy idzie dres;
un, deux, trois,
IQ w okolicach dna;
one, two, three,
a niechże go ścisną drzwi;
einz, zwei, drei,
dresa dość ma cały kraj;
raz, dwa, trzy,
mogłyby go zwinąć psy.

* * *

Siedziało trzech Ruskich i przez całą zimę pili. Na wiosnę jeden wstał i poszedł do lasu - bo to był niedźwiedź.

* * *

Co mówi kobieta: to miejsce to śmietnik! Do roboty! Ty i Ja musimy posprzątać. Twoje rzeczy leżą na podłodze! I jeśli nie zrobimy teraz prania, to pozostaniemy bez czystych ubrań.

Co słyszy mężczyzna: ble ble ble DO ROBOTY ble ble ble ble TY I JA ble ble NA PODŁODZE ble ble ble TERAZ ble ble ble ble BEZ UBRAŃ. CBA

Jay i Cichy Bob kontratakują

Jeśli szukacie lirycznych uniesień lub oczekujecie mrocznych wypraw w głąb ludzkiej psychiki, idźcie do kina, ale na inny film. "Jay i Cichy Bob kontratakują" to czysta rozrywka, spontaniczny okrzyk Zulusa, wasza miłość do popcornu i do zgrywy, szalona komedia bez morału i - przyznajmy to szczerze - bez większego sensu. Ale od początku.







Kevin Smith, twórca "Sprzedawców", "Szczurów z supermarketu", "W pogoni za Amy" i "Dogmy", nie musi już właściwie nic udowadniać. Wiadomo już, że umie rozbawić widzów do łez. Wiadomo też, że serwuje zabawę niebanalną, połączoną z trafnymi i inteligentnymi obserwacjami na temat codziennego życia szarego obywatela. Od lat rośnie grono wiernych fanów Smitha, którzy dzielą jego miłość do pop-kultury i utożsamiają się z wykreowanymi przez niego postaciami. To dla nich głównie powstała ostatnia część "Kronik z New Jersey", czyli właśnie "Jay i Cichy Bob kontratakują"; jak mawia sam reżyser: "pożegnalny całus w czółko" dla całej serii. Kto widział, kto pamięta, ten po raz kolejny (ale czy ostatni?) zobaczy Dantego i Randala ("Sprzedawcy"), Brody'ego ("Szczury z supermarketu"), słynną Amy i ścigającego ją Holdena ("W pogoni za Amy") oraz oczywiście Jay i Cichego Boba, którzy pojawiają się w każdej części. Kto nie widział, niech nie roni łez. Historia ma swój początek (niezły) i koniec (jeszcze lepszy), więc nie ma szans, byście poczuli się zagubieni. A dla lepszej orientacji, Kevin Smith podrzuci wam parę znajomych twarzy. Bo też kogo tu nie ma?! Ben Affleck, Matt Damon, Mark Hamill (Luke Skywalker!) i Carrie Fisher (księżniczka Leia) nabijają się sami z siebie - i nas w butelkę. Konia z rzędem temu, kto zliczy wszystkie wątki sparodiowanych przez reżysera filmów i innych "dzieł" masowej kultury. Zbyt wiele nie będziemy wam zdradzać. Przygotujcie się na naprawdę hardcore'ową wersję "Gwiezdnych wojen"...



Kevin Smith nie skupia się jednak na kpinach z kolegów i ich dzieł. "Jay i Cichy Bob kontratakują" to zamknięta opowieść, która ujawni wam kulisy pewnej niezłej zadymy w stolicy światowego kina, czyli w Hollywood. A wszystko zaczyna się, gdy pewnego dnia wyszczekany Jay i - jak sama nazwa wskazuje - nieco mniej wyszczekany Cichy Bob zostają pozbawieni możliwości "godziwego" zarobku (kto wie, niech milczy!) przez lokalnego przedstawiciela prawa. Tego samego dnia panowie dowiadują się, że studio Miramax postanowiło nakręcić film na podstawie komiksu z ich postaciami. Wszystko byłoby w porządku, gdyby nie fakt, że główni zainteresowani, czyli oczywiście Jay i Cichy Bob, nie dostali za to ani grosza. Dodatkowo humory pogarsza im fakt, że wszyscy posądzają ich o sprzedanie duszy filmowym rekinom i opluwają ich w Internecie. Wyjście jest tylko jedno: lekko zdesperowani i nieźle wkurzeni Jay i Cichy Bob ruszają do Hollywood, by włupić komu trzeba i wyrwać swój szmal. Oczywiście już za pierwszym zakrętem czeka na nich niespodzianka. Ale tego dowiecie się w kinie.

Kevin Smith zadbał nie tylko o miłośników swoich filmów i wszystkich fanów zakręconych komedii, ale też o tych, którzy bez rewelacyjnej muzyczki w tle nie wytrzymają w kinie ani sekundy. Ścieżka filmowa do "Jay i Cichy Bob kontratakują" zawiera utwory tak znanych wykonawców jak Bon Jovi, Run - D.M.C., Bloodhound Gang i PJ Harvey. Najświeższy kamyczek do tego ogródka dorzucił Afroman ze swoim superprzebojem: "Because I Got High", który rozkręci niejedną karnawałową imprezę. To "ziołowe" ciasteczko smakuje jednak najlepiej w sosie wygłupów Jaya, Cichego Boba i ich zwariowanych przyjaciół. Nie wierzycie? Kelner! "Jay i Cichy Bob kontratakują" dla państwa, raz! I to raz-dwa!

A powtórka na deser...

KONKURS

Albo nie - na deser damy konkurs. Pytanie będzie proste - bo i nagrody są proste: po 10 koszulek i baseballówek z logo filmu. Wystarczy tylko wymienić przynajmniej trzy inne filmy reżysera "Jaya i Cichego Boba". Prawda, że nietrudne?



Odpowiedzi na kartkach pocztowych (lub e-mailach z subiektem "Jay i Bob") nadsyłajcie do końca stycznia na adres redakcji.

KONKURS

Jak sami wiecie, do rajdówek nie ma to jak kierownica. Mimo to są kierownice - i kierownice. A te najlepsze kosztują nieraz więcej niż używany fiat 126p na giełdzie... Cóż zatem zrobić, by wejść w posiadanie kierownicy MOMO Logitech Force, okrzykniętej przez wielu najlepszym urządzeniem tego typu? Nie musicie oszczędzać, sępić, domagać się takiego prezentu z okazji (i tu jakaś stosowna okazja).

Wystarczy tylko troszkę ruszyć łepkiem i odpowiedzieć na bardzo proste pytanie:

Ile udostępniono w grze Rally Trophy różnych modeli samochodów z napędem na przednią oś?

Wygraj kierownicę firmy Logitech Momo Force!




Odpowiedzi nadsyłajcie na adres redakcji do końca stycznia, z dopiskiem KIEROWNICA (na kartkach pocztowych lub e-mailami).








Rally Trophy

Uwaga: nagrodę funduje i wysyła do zwycięzcy firma CD Projekt.

WYSPA... LITOŚCI!

[Wstępny wstęp]

Z góry przepraszam za to, że będę tu używał niekiedy słów starannie pomijanych w słownikach, tudzież dowcipkował na poziomie - ehm - poniżej pasa... Wszystko ma bowiem swój powód i sens. Tym niemniej osoby niepełnoletnie, wrażliwe, pruderyjne, obdarzone dobrym smakiem w tym miejscu powinny zakończyć lekturę.

[Autor ostrzega]

Czytelniku, zostałeś ostrzeżony!

[Wstęp właściwy]

Niniejszy tekst powstał pod wpływem impulsu i w sposób bardzo spontaniczny. Wystarczyło mi pograć ok. 30 minut w grę Wyspa miłości (recenzja w tym numerze CDA). Niestety, recenzję napisał już ktoś inny. A szkoda. Powiecie, że pół godziny grania to za mało, by móc wypowiadać się o grze? A ja powiem, że nie trzeba nawet pół godziny pływać w szambie, by odkryć, że tam śmierdzi; nie trzeba też w nim nurkować, by przekonać się, że na jego dnie nie rosną fiołki.

[Autor zaczyna się właśnie rozkręcać i widzi, że to jest dobre, więc sobie nie żałuje. Nie żałuje też tych, którym zamierza dokopać - i to z wyskoku, a może i z obrotem, jak się uda, tzn. jak jego uda to wytrzymają.]

Nie jestem świętoszkiem ani ascetą, o celibacie nawet słyszeć nie chcę. Ale na wszystko jest czas i miejsce! A gry na poziomie WM, których odbiorcami są w większości osoby młode niepełnoletnie... Nie, to już dla mnie zbyt wiele. Tak, tak - wiem. Ta gra jest dla osób dorosłych i ma nawet taki nadruk, więc niech się szanowny krytyk odczepi i z dziećmi tu nie wyjeżdża. Ale wiem też (i czytelnicy oraz, rzecz jasna, jej wydawcy), że to tylko zasłona dymna i wielki pic na wodę. Taki nadruk na grze NIE MA ŻADNEGO ZNACZENIA, ponieważ nie ma odpowiednich przepisów prawa regulujących zasady sprzedaży gier. Równie dobrze może więc tam pisać "gra wyłącznie dla rudych i ważących powyżej 80 kg pięciolatków z łupieżem". I tak kupi, kto chce, bo to tylko SUGESTIA dystrybutora, a nie obwarowany sankcjami przepis! Czyli mówiąc krótko: ten napis to nic innego jak WABIK na małolatów, sugestia: "kup mnie, jestem dla dorosłych, no wiesz, będzie ostre bara-bara, momenty i te sprawy".



[Nie braknie też głębszej (acz nie głębokiej) refleksji, nadal jednak krążącej wokół czterech liter, bo prawdę mówiąc autorowi i tak się wszystko z jednym zwykle kojarzy.]

Milczałbym, gdyby to była tylko sprawa dystrybutora. W końcu ich reputacja, ich - enm -INTERES, ich zarobione pieniądze. Ale problem w tym, że jest to jednak NASZ problem redaktorów pism o grach, czytelników, graczy. My, zmuszeni dziennikarskim obowiązkiem do recenzji takich "gier", tracimy reputację - ktoś, kto pierwszy raz otworzy jakieś pismo na tej recenzji i popatrzy po screenach... Tja. I taki ktoś już wie: 'tam to tylko pornografia i deprawacja nieletnich, ja już tego w życiu nie kupię i dzieciom czytać nie pozwolę!!!'. To samo może tyczyć się posiadaczy komputerów, którym będzie się zarzucać, że nic, tylko gołe d*** albo z Netu ściągają, albo takie w grach oglądają. (No i mordują niewinne ofiary w grach - ale to już nieco inna historia.)

[Poniżej autor nawiązuje nieco do wyników ostatnich wyborów, które to mu się BARDZO nie podobają - czyli są do d*, krótko mówiąc - czemu zaraz da wyraz.]**

Wcześniej czy później ktoś ważny pomacha tą grą czy takim pismem z jakiejś trybuny i demagogicznie wykorzysta to w jakimś własnym celu: albo trzeba wprowadzić cenzurę (chrońmy nasze niewinne dzieci przed deprawacją!), albo może zakazać importu gier (jw., no i to kolejna zagrywka masonów Unii Europejskiej w celu zniszczenia Narodu Polskiego), może zlikwidować pracownie komputerowe w szkołach (bo to, panie, drogie i do niczego prócz deprawacji nie prowadzi, a poza tym ja się na tym wcale nie znam - a jakoś posłem zostałem...). Albo może sprzedawać kompy tylko pełnoletnim... (koncesje, koncesje na sprzedaż - tanio rozdam!, tylko 30% od zysku!) czy coś równie głupiego. Nie bójcie nic, chętnych do głoszenia takowych bredni w naszym sejmie aż nadto. Co tu kryć, to woda na młyn tych, co i tak uważają, że całe zło świata to ino przez komputry, łokmeny, bigbradera i te nałaśliwo zdegon... zdagen... wciórności... zdegangrenowano muzykę. O!

[A tu autor przez chwileczkę będzie mówił całkiem serio, choć nadal nie może się od okolic d* odczepić, co zresztą zbytnio go nie martwi.]**

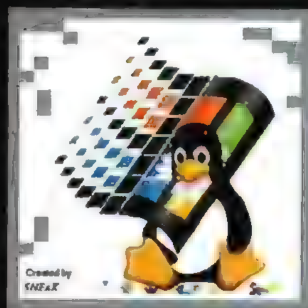
I to wcale, wcale NIE jest śmieszne! Niestety. Bo oberwać po d***ach (co z tego, że odzianych - i tak zabo i jak...) możemy za to WSZYSCY. Nie mam więc zamiaru milczeć, w momencie gdy ktoś za przeproszeniem, robi mi koło tejże d*** po to, żeby zarobić parę złotych. Wiem, że pieniądz to pieniądz, a wstyd nie dym, oczu nie wygryzie. Ale... ech, szkoda słów. :(

Smuggler

PS Autor oświadcza, że ten tekst tworzony był, rzecz jasna, tylko i wyłącznie dla pieniędzy i znakomicie udowadnia infantylność piszącego, wymownie świadczy o jego komercjalizacji, braku zaangażowania w wykonywaną pracę i chęci zdobycia tanie go poklasku. Tudzież jest sponsorowany przez konkurencję itd. Dokładnie tak (no, może poza sponsoringiem). I CO Z TEGO? To wszystko nie zmienia faktu, że gry erotyczne na takim poziomie jak WM należy po prostu wypalać ogniem i rozpalonym żelazem. A już na pewno nie dystrybuować ich tak jak "normalnych" gier.

[Kurtyna powoli opada, widzowie gwiżdżą lub biją brawo w zależności od nastroju, autor kłania się w milczeniu i schodzi ze sceny, wysuwając dolną szczękę jak Arnold w swych najlepszych czasach. Muzyka gra, publika śpiewa (np. "Selling England by the pound" - Genesis albo "Money" Pink Floydów albo 'Money, money, money" Abby, ew. jakiś utwór Johnny'ego CASHA, w ostateczności 'Za ostatni grosz" Budki Suflera), w powietrzu płyną napisy końcowe, koniec, kropka i bomba, kto to czytał - ten trąba.]

C:\>DOS #14



Witajcie moi mili!

Skoro numer temu bawiliśmy się w udawany format dysku, to dziś wypadałoby zrobić to naprawdę. Jeśli jednak nie wiesz, CO ROBISZ i PO CO TO ROBISZ, to NIE RÓB TEGO. Redakcja i moja skromna osoba nie ponosimy odpowiedzialności za szkody wywołane wykorzystaniem przykładów z tego tekstu. I po tym miłym ostrzeżeniu bierzemy się za nasz twardziel.

Kuba Kominiarczuk, the knight who says Ni

Załóżmy, że mamy nowiutki dysk, prosto z fabryki. Jest on już fabrycznie sformatowany i czysty. By móc z niego skorzystać, musimy go najpierw podzielić na partycje. Partycja to nic innego, jak wydzielony plasterek dysku, który zostaje zapisywany zgodnie z jakimś systemem plików. Standardów jest wiele - FAT16, FAT32, NTFS i inne. DOS umożliwia jedynie dostęp i tworzenie dwóch systemów plików - FAT16 i FAT32. Różnią się one m.in. maksymalną wielkością partycji. Dla FAT16 jest to 2 GB, natomiast FAT32 radzi sobie nawet z 20 GB partycjami (u mnie było tak przez pewien czas...). Nie oznacza to wcale, że jest lepszy - jest wolniejszy niż FAT16 i pliki zajmują na nim więcej miejsca! No ale cóż, przy dyskach 20 GB i większych nie mamy wyboru.

Partycje tworzymy komendą FDISK. Wywoła to toporny program, którym musimy się posłużyć. Przy dalszych poczynaniach zakładamy, że mamy do dyspozycji 20 GB dysk. Trzeba by go jakoś podzielić na partycje, pytanie: na ile? To zależy od tego, kto ile potrzebuje, pewne jest tylko, że nie na jedną. Jeśli jest w domu kilka osób, np. ty, rodzice i jeszcze brat, to proponowany układ jest taki:

- 5 GB na system i dane rodziców
- 5 GB na twoje gry
- 5 GB dla brata
- 5 GB na archiwum

Archiwum służyć będzie jako składowisko ciągle potrzebnych plików. Np. save'y do gierek, które ukończyłeś, backupy, pliki MP3 itd. To bardzo przydatna rzecz. Ale można dzielić inaczej, wedle woli. Zasad praktycznie nie ma, ale ja zawsze dzielę tak - 2-5 GB na system, a resztę wedle potrzeb. Partycja systemowa jest najczęściej formatowaną, więc lepiej nie pakować na nią zbyt wiele danych. Jak teraz podzielić dysk? Ano startujemy system z dyskietki i wpisujemy fdisk. Potem wybieramy 1 i naciskamy Enter. Pojawia się wybór - tworzyć partycję podstawową czy rozszerzoną? I o co tu chodzi?

Ano, FAT to taki ciekawy system plików. Na dysku może być TYLKO i WYŁĄCZNIE jedna partycja podstawowa. Z niej jest ładowany system i ona będzie miała literkę C. Jeśli chcemy mieć więcej partycji, to przy tworzeniu partycji podstawowej nie przydzielamy jej maks. ilości miejsca. Następnie tworzymy kolejną partycję, tym razem rozszerzoną. W niej dopiero tworzymy dysk logiczny. Dysków logicznych może być dowolnie wiele.

Aby utworzyć wcześniej ustalony system partycji, tworzymy najpierw partycję podstawową i nadajemy jej wielkość 5120 MB (czyli 5 GB - posługujemy się teraz przelicznikiem 1 GB = 1024 MB). Następnie tworzymy partycję rozszerzoną i w niej kolejno 3 dyski logiczne - każdy o wielkości 5120 MB.

Gdyby ktoś pytał, dlaczego FDISK jest toporny, to podam jeden przykład. Otóż mam u siebie Linux i podane 4 partycje. Ostatnio stwierdziłem, że rzadko używany Linux to tylko strata miejsca, więc wykasowałem FDISK-iem jego partycje. Ale ten sam FDISK nie może utworzyć więcej niż 1 partycje podstawową, a także partycję rozszerzoną. Gdybym więc chciał wykorzystać to miejsce, musiałbym usunąć albo partycję C, albo wszystkie inne. To, w porównaniu z darmowymi programami, które potrafią zmieścić 4 (sic!) partycje podstawowe na jednym dysku, powinno wystarczyć za uzasadnienie.

Jeśli zaś chcemy zmienić układ partycji na naszym dysku, to musimy najpierw wykasować istniejące partycje. Warto wykazać się ostrożnością przy kasowaniu partycji i dysków logicznych, gdyż skasowanie partycji pociąga za sobą NIEODWRACALNE skasowanie wszystkich plików na niej zgromadzonych. Można by się zastanawiać, czy nieodwracalne, bo pliki do momentu zapisania nowymi danymi wciąż tam istnieją, lecz można do nich dotrzeć jedynie edytorem dysku (programem, który pokazuje kolejno wszystkie bajty zgromadzone na dysku - takim fizycznie istniejącym, a nie partycji). I wierzcie mi, takie przeczesywanie nie należy do rzeczy miłych, więc dane na skasowanej partycji można uznać za stracone.

Utworzyliśmy partycje, lecz nie możemy na nich jeszcze nic zapisać. Podział na partycje oznacza bowiem jedynie przyporządkowanie pewnych obszarów dysku pewnym oznaczeniom, adresom. Żeby można było zapisywać dane, trzeba stworzyć to, co kryje się w nazwie - tablicę alokacji plików (File Allocation Table). Tworzymy ją komendą (chyba najbardziej znaną):

format X:

gdzie za X wstawiamy literkę dysku. Np.

format c:

Potem nastąpi gorączkowe odliczanie od 0 do 100%. I co, czy w tym czasie tracimy jakiekolwiek dane? Otóż nie! Nawet jeśli FORMAT dumnie podaje cyferkę 99, a my wciśniemy Esc, to nic nie stracimy :-). Przez ten czas bowiem FAT jest tylko czytana, a na koniec następuje jej skasowanie i wpisanie czystej. Taki jest, swoją drogą, sposób na kasowanie np. dyskietki w ciągu 3 sekund. Tak na marginesie, jeśli czytałeś kurs Pascala w CDA i chciałbyś poczytać właśnie o takich sprawach jak ta wspomniana lub innych bardziej zaawansowanych, lecz nie masz czasu na jakieś zawiłe opracowania, to polecam "Z TurboPascalem w głąb systemu" Norberta Kilena.

Wracając do tematu, formatujemy wszystkie utworzone wcześniej partycje. Potem czeka nas przeniesienie systemu na dysk. Otóż jest kilka plików, bez których DOS nie ruszy. Są to IO.SYS, COMMAND.COM oraz MSDOS.SYS. Aby je przenieść na dysk C, najlepiej będzie użyć komendy:

sys a: c:

Powoduje ona przeniesienie systemu z dyskietki na dysk C. Robimy tak tylko z dyskiem C, wszak tylko z niego będzie ładowany system. Wtedy nasz komputer jest już gotowy do działania, np. instalacji Windows, ale to już każdy zna i każdy się sam z tym upora.

Jeskola Buzz - kursu część druga

Witajcie muzykanci...!



■ jacekd

Mam nadzieję, że nikt nie miał większych problemów z uruchomieniem przykładowych utworków (tych załączonych razem z instalacyjną wersją edytora) i zdążyliście się choć trochę oswoić z interfejsem programu, panelami maszynek, zestawem pokręteł i suwaków.

Miesiąc temu obiecałem, że w pierwszej kolejności zajmiemy się funkcjami trzech głównych ekranów programu (edytory maszyn, patternów i sekwencji utworu), jako że wszystkie trzy biorą udział w tworzen u każdego numeru. Najważniejsza rzecz to dobrze zrozumieć zasady działania każdego z nich, ponieważ ściś e ze sobą współpracują i bez ich znajomości n e będziemy mogl rozpocząć zabawy. A teraz po kolei ..

Edytor maszyn

Uruchamiamy go wciskając F2 (jeśli na ekranie znajduje się box z napisem "master", wiemy, że na pewno jesteśmy w tym edytorze). Konstruowanie wszelkiego rodzaju instalacji wydających dźwięki przebiega w sposób obiektowy, czyli polega po prostu na umieszczaniu w edytorku wybranych przez nas generatorów i efektów dsp oraz odpowiednim podłączaniu jednych do drugich itd.

Generatory są dla nas źródłem dźwięków (melodii, inii basu, pe kusji i innych efektów), mogą to być automaty perkusyjne, proste generatory szumów, syntezatory samplery (odpowiedniki trackerów). Generatory mogą również pobierać dźwięki bezpośrednio z plików mp3/wav albo po prostu z karty muzycznej (wejścia wave in/mic). Niektóre generatory mogą również współpracować z urządzeniami midi. Możemy więc używać klawiatury midi do wydobywania dźwięków z buzzowych urządzeń albo wpisywać do patternów buzza nuty i komunikaty, które będą odtwarzane przez np. syntezator czy automat perkusyjny podłączony do naszego peceta. Generatory podłączamy do urządzenia wyjściowego - **Master**, przeciągając od jednego obiektu do drugiego coś, co w pewnym sensie jest wirtualnym kablem (trzymamy Shift i lewy klawisz mychy). Trójkątne strzałki na przewodach informują nas o kierunku transmisji dźwięków. Pod n mi kryje się również potencjometr głośności. (rys.1)

Teoretycznie możemy sobie uruchomić dowolną iczbę samplerów, syntezatorów i innych zabawek. Dźwięki pochodzące z nich zawsze możemy przepuścić przez niezliczoną ilość efektów dsp.

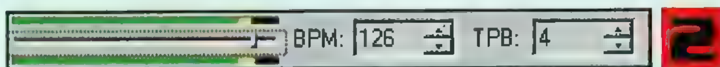
Efekty są w rtualnym odpowiednikiem urządzeń dsp, które znajdują s ę w prawdziwych syntezatorach midi, efektach dla gitar, lub są osobnymi urządzeniami przetwarzającymi dźwięki w studiach nagraniowych. Mogą to być klasyczne efekty dostępne w wielu innych edytorach, tj. chorus/flanger, delay/reverb, korektory EQ, filtry, kompresory, ale także bardziej skomplikowane dsp służące m.in. do redukcji szumów, symu owania akustycznych przestrzeni lub wykonywania matematyczno-logicznych operacji na dźwiękach. Parametrami niektórych efektów, podobnie jak generatorów, możemy sterować z zewnątrz za pomocą midi. Niedawno pojawiła się również możliwość używania wtyczek dsp pracujących w standardach **directx** i **vst**! W Sieci możemy znaleźć mnóstwo bardzo dobrych freeware'owych efektów w tych formatach. (Na razie niestety często zawieszają one niezoptymalizowany jeszcze edytor, a e to pewnie kwestia czasu, gdy wszystkie wtyki zaczną działać poprawnie, a póki co, warto testować je już teraz.) Sygnał podany z jakiegoś generatora możemy przepuszczać przez niezliczoną ilość efektów, możemy je również rozgałęziać na w ele sposobów. Ostatni obiekt na linii generator=>efekty należałoby oczywiście podłączyć do mastera, żeby móc cokolwiek usłyszeć. :)

Master. Stąd wygenerowane dźwięki kierowane są prosto do naszych kart muzycznych. Master steruje też trzema globalnymi parametrami utworu. Na panelu (otwieramy go lewym przyciskiem myszy) widoczne są suwak :

volume określa ogó ną głośność dźwięków, przy czym w odwróconej skali, bo 0 oznacza max, a 16384 to cisza :);

bpm (beats per minute) - klasyczne dla muzy elektronicznej pojęcie prędkości. Oznaczać ma liczbę uderzeń na m nutę;

tpb (ticks per beat) - liczba jednostek czasu przypadających na jeden beat. Można powiedzieć, że tpb określa rozdzielczość, w jakiej edytowane będą patterny. Jeśli standardowo tpb = 4, to oznacza to, że na jeden bpm przypadają 4 pozycje (row) w patternie.

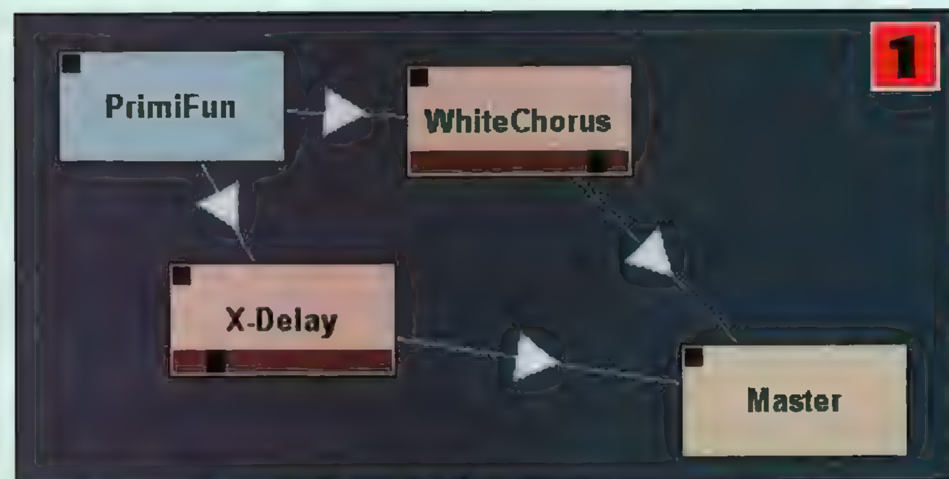


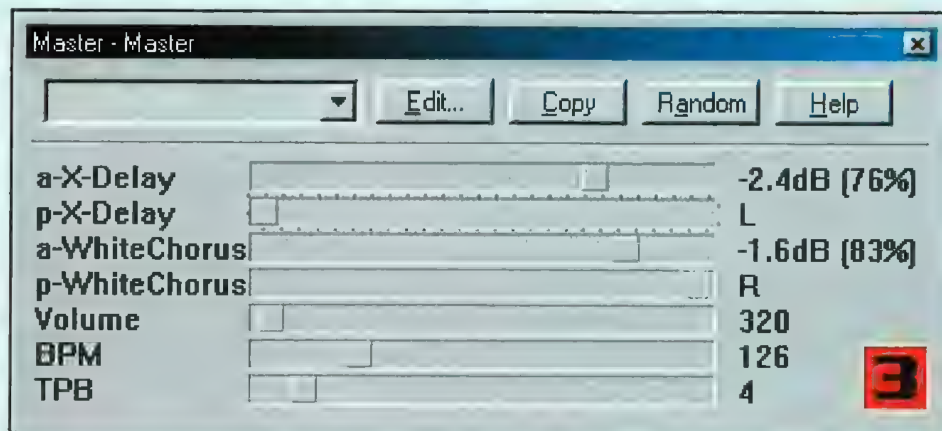
Tymi trzema parametram możemy również sterować w okienk master znajdującym się na pasku zadań (rys 2). Jeśli akurat go tam nie ma, wybieramy z menu **View=>Master**. Wybierając prawym przyciskiem z mastera **Signal Analysis on Output** możemy obserwować na oscyloskopie i wykresie spektrum charakterystykę sygnału na wyjściu (łatwo zauważyć, kiedy np. należy zmniejszyć **volume**, bo dźwięk na wykres e i w głośnikach jest przesterowany i "charczy" :). Jak każde z urządzeń w buzzie **Master** również może być sterowany za pomocą patternów.

Za każdym razem gdy do mastera podłączamy kolejną linię z generatorem/efektami, na jego panelu pojawiają się 2 nowe suwaki (fadery) podpisane tak samo jak ostatnie urządzenie z linii podłączone do mastera. Sprawdźmy... wgrywamy przykładowy *.bmx z poprzedniego odcinka kursu i oglądamy panel mastera, do którego w tym przypadku podłączony jest X-Delay. Oprócz trzech globalnych parametrów volume bpm, tpb widać jeszcze dwa.

a-X-Delay określa maks. głośność sygnału przychodzącego z podłączonego efektu (tutaj w decybelach 0.0 dB, czyli najgłośniej, obok to samo w procentach).

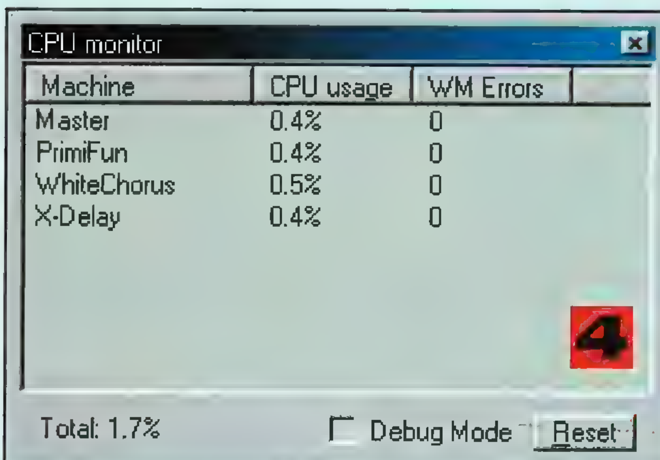
p-X-Delay to panning, czyli balans, który określa równowagę tej głośności w lewym prawym kanale (- maks. na lewo, 0 - sygnał wypośrodko-





wany, i R - maks. na prawo). Panning można również wysterowywać bezpośrednio w efekcie (mały czarny fader na obiekcie).

Master przydzielał będzie po dwa fadery, za każdym razem gdy podłączymy do niego nową linię (rys. 3). Możemy wybrać teraz kolejne dsp, które przetworzy nam sygnał z primifuna. Wybieramy pr. k awisz mychy, dalej **new=>effect=>chorus=>whitenoise chorus**. Teraz podłączamy liniowo **primifun=>whitenoise chorus=>master**... i gotowe. Do mastera wchodzą równolegle dwa sygnały. Master jest równocześnie rodzajem miksera, ponieważ wszystkie sygnały sumowane są tutaj w jeden i kierowane do wyjścia - karty muzycznej lub prosto na dysk twardy, jeśli tak określiśmy w preferencjach. Do miksowania wrócimy trochę później...



Cpu monitor. Generowanie, przetwarzanie przez efekty dsp i w końcu miksowanie dźwięków to w buzzie nieskończenie wiele operacji matematycznych, którymi obciążany jest procesor komputera. To właśnie od jego mocy obliczeniowej zależy, jak wiele obiektów możemy wykorzystać jednocześnie w trakcie komponowania swojej muzy. Jeśli będziemy chcieli sprawdzić, ile mocy wykorzystują wszystkie podłączone przez nas urządzenia, otwieramy okno **cpu monitor** (rys. 4) (listwa menu=>view=>cpu monitor). U mnie monitor wskazuje, że razem generator + dwa efekty i miksujący to wszystko master angażują w porywach do 2,1%; na komputerach ze słabszym cpu wskazania będą oczywiście odpowiednio większe. Należy więc dobierać urządzenia stosownie do możliwości naszego sprzętu, nigdy nie wiadomo, co Windows spowoduje, jeśli niebezpiecznie blisko zbliżymy się do górnej granicy 99,9% :). Ale poważnie... na ogół 80% to już sporo i może się to objawiać charakterystycznym zarywaniem dźwięków. Z reguły najwięcej mocy obliczeniowej potrzebują bardzo rozbudowane wirtualne syntezatory, znacznie więcej niż samplery czy efekty dsp...

Okno parametrów, o którym mówiliśmy już wcześniej, kryje każdy obiekt edytora maszyn. Ostatnio próbowaliśmy już zmieniać parametry brzmieniowe generatorka Primifun.

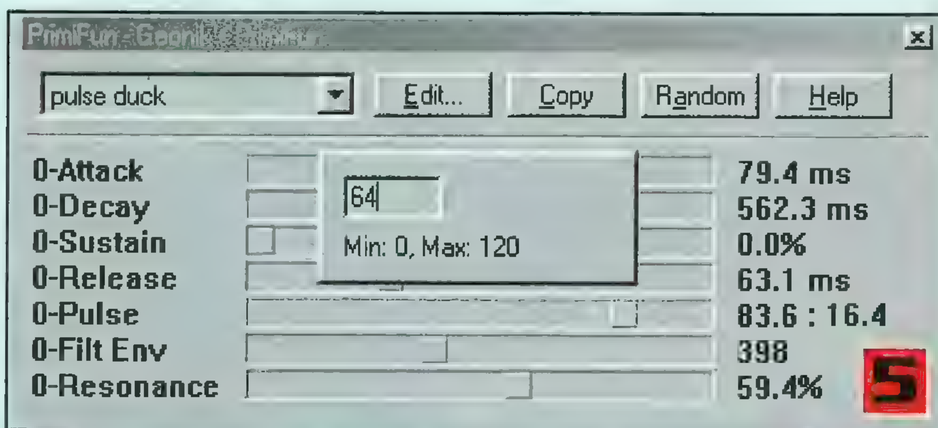
Wiadomo już, że sterowanie odbywa się za pomocą myszki lub bardziej precyzyjnie dzięki klawiaturze. Są na to dwa sposoby: 1) wybieramy myszą parametr i dalej już strzałkami z klawiatury; 2) wybieramy myszą konkretny parametr i wciskamy dowolną cyfrę z klawiatury. Otwiera się małe okienko, w którym wpisujemy wartość z przedziału podanego poniżej. Możemy też wypróbować sterowanie z pomocą kółka "mouse-wheel", bo sporo myszy jest już w nie wyposażone. Teraz sprawdzimy, do czego przydadzą się nam przyciski panelu (rys. 5). Wiemy już, że "opadające" menu :) służy do wybierania presetów, czyli gotowych ustawień.

Edit... - otwiera edytorek gotowców, którym możemy zapisywać własne ustawienia faderów; na dole ekranu jest miejsce na nazwę ustawienia, po prawej stronie jest sporo miejsca na ewentualny komentarz :) i następne przyciski: **add/upgrade** - dodaje preset/zastępuje stary, **delete** - usuwa wybrany, **import** - pobiera zestaw nowych ustawień z pliku (*.prs - możemy je zawsze ściągać z sieci).
Copy - kopiuje do schowka wszystkie ustawienia faderów, tak by można było je przenieść do edytora patternów.
Random - losowo ustawia wszystkie parametry. Ciekawy sposób na poszukiwanie najbardziej odjechanych rezultatów brzmieniowych. Z reguły im **więcej parametrów znajduje się na panelu, tym bardziej kosmiczne wyniki daje nam ta opcja...**
Help - otwiera dokumentację urządzenia, oczywiście jeśli taką rzeczywiście ktoś kiedyś napisał... niestety zazwyczaj nikomu się nie chce :)

Konfiguracja. Poza oknem parametrów, panelem z faderami niektóre urządzenia kryją możliwość dodatkowej konfiguracji. Prawym klawiszem wybieramy **attributes**, gdzie w przypadku generatorów możemy ustalić np. skalę polifonii (ilość nut, które generator może odtworzyć w jednym ticku), numer kanału midi, którym przesyłane są dane (np. nuty) z zewnętrznych urządzeń midi, głośność globalną czy też po prostu dostosować jakość generowanego dźwięku do możliwości procesora, który mamy na pokładzie. Pozostałe funkcje wybierane prawy klawiszem myszy to:

solo - powoduje odtwarzanie sygnału jedynie z konkretnego urządzenia (nazwy pozostałych ściszonych urządzeń zostaną ujęte w kwadratowe nawiasy),
mute - ścisza do zera sygnał z urządzenia (obiekt jest przyciemniony, a jego nazwa ujęta w okrągłe nawiasy);
center pan - wypośrodkowuje balans pomiędzy lewym i prawym kanałem stereo;
rename - daje możliwość wpisania własnej nazwy urządzenia. Zmiana widoczna jest zarówno w edytorze maszyn, na panelu, jak i w edytorze songu;
delete - oczywiście usuwa efekt lub generator przy czym usuwa również napisane dla niego patterny i to nieodwracalnie... więc ostrożnie z tym kasowaniem boxów;
edit... - otwiera graficzny panel z dodatkowym sterowaniem urządzenia...

Tyle odnośnie pierwszego ekranu buzza. Trzeba przyznać, że znalazło się tutaj naprawdę sporo teorii. Jej znajomość będzie nam z pewnością potrzebna w kolejnych odcinkach wędrówki po tym niesamowitym programie. Obejrzymy sobie możliwości edytora patternów i spróbujemy zaprogramować w nim kilka wybranych generatorów i efektów. Na razie tyle, reszta w następnym odcinku. Pozdrawiam was...



KURS PHP

vol. IV

tompaw

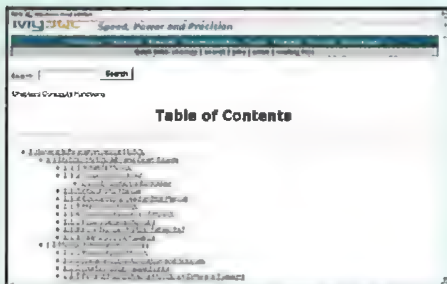
Witam ponownie. Ponieważ nie mam zielonego pojęcia, kiedy ta część kursu ukaże się w CDA, nie mogę w tym krótkim wstępnie odnieść się do pogody panującej za oknem. Zakładam jednak, że jeżeli ktoś chce, to wygospodaruje parę chwil na kolejną część zmagań z PHP. W dzisiejszej odsłonie główną rolę gra MySQL.

Co to jest MySQL?

Najprościej rzecz biorąc - **MySQL** jest systemem obsługi baz danych. Wyobraźmy sobie sytuację, w której nasza strona wymienia z użytkownikami bardzo dużo informacji (np. jako forum). Wiąże się to z koniecznością zapisywania gdzieś tego, co odwiedzający wyślą (np. - wpisy do forum). Jeżeli chcielibyśmy wszystkie te informacje umieścić w plikach, to większą część czasu poświęcilibyśmy na programowanie obsługi tego pliku (lub plików) niż na „dopieszczanie" naszej strony. Poza tym, jeżeli chcielibyśmy uzyskać dostęp do naszych danych spod innego programu (napisanego np. w C++), i jeszcze dodatkowo działającego na całkiem innym komputerze i systemie operacyjnym, to cały „sposób" zapisywania informacji w tym pliku trzeba by było „przetłumaczyć" jeszcze raz. MySQL jako usługa sieciowa zapewnia taką właśnie możliwość wymiany informacji pomiędzy komputerami, systemami operacyjnymi i językami programowania.

Co w zamian ?

Jak mówi znane przysłowie - nie ma róży bez kolców. Ponieważ będziemy patrzyć na MySQL jako urządzenie niezwiązane z konkretnym systemem operacyjnym i konkretnym programem obsługi, nie będę opisywał procesu instalacji i konfigurowania tegoż. Każdy musi sam dopasować (zainstalować, skonfigurować) odpowiednią dla niego wersję programu będącego serwerem usługi MySQL (jak się pewnie domyślacie, nazywa się on **mysqld** - podobnie jak httpd; nazwy te pochodzą od d - *doemon*). Jeżeli jednak, czytelniku, chcesz się „bawić" w MySQL, to zakładam, że jesteś w stanie sobie z tym poradzić. Cała dokumentacja MySQL, w tym instalacja, konfiguracja i dodawanie użytkowników, zawarta jest na stronie **http://www.mysql.com/doc/** - i tam radzę często zaglądać w poszukiwaniu odpowiedzi na dręczące was pytania :).



Dokumentacja MySQL na stronie www.mysql.com/doc/ - skarbnica wiedzy zarówno dla początkujących, jak i ekspertów.

I jeszcze jedna sprawa. W naszym przypadku nie będziemy korzystać tylko z „czystego" MySQL, ale będziemy go wykorzystywać na stronach napisanych w PHP, dlatego może się okazać, że niezbędne będą jakieś zmiany w konfiguracji naszego serwera httpd. Niestety, tutaj także każdy musi sam o to zadbać (ja, na przykład, w tej chwili pracuję na Windows 2000, omnihttpd (z php) oraz mysqld 3.23.33 obsługiwanym przez WinMysqlAdmin 1.0 i po instalacji tego wszystkiego całość „zagrała" od razu - bez konieczności wprowadzania żadnych zmian). Różnice w konfiguracji mogą się objawić nawet pomiędzy różnymi wersjami tego samego programu - zatem także i tutaj niezbędne okaże się skorzystanie z dokumentacji.

Zaczynamy

Zakładam więc, że mamy zainstalowany i uruchomiony serwer mysql i httpd z php, dodanego użytkownika i jesteśmy gotowi do nauki :). Oprócz serwera mysqld dostarczany jest też zwykle jakiś klient, którym możemy się do niego „podpiąć" (np. u mnie znajduje się on w c:/mysql/bin/mysql.exe). Składnia polecenia jest _ZAZWYCZAJ_ taka:

program_klient -h [host] -u [username] -p

Jednak jeżeli korzystamy z mysql pod Windows, to może wystarczyć samo mysql.exe (to także zależy od konfiguracji).

Tak więc jesteśmy połączeni z mysql-em. Może to wyglądać np. tak:

```
C:\mysql\bin>mysql.exe
Welcome to the MySQL monitor. Commands end with ; or \g.
Your MySQL connection id is 5 to server version: 3.23.33

Type 'help;' or '\h' for help. Type '\c' to clear the buffer

mysql>
```

Stwórzmy więc naszą pierwszą bazę danych:

```
mysql> CREATE DATABASE telefony;
Query OK, 1 row affected (0.00 sec)
```

Umówmy się, że słówka kluczowe mysql będziemy zapisywać wielkimi literami. Jak widać, to polecenie ma składnię:

CREATE DATABASE [nazwa_bazy];

i jak wszystkie inne kończy się średnikiem. Powiedzmy teraz komputerowi, że chcemy pracować właśnie z tą bazą:

```
mysql> USE telefony;
Database changed
```

Sama jednak baza danych nie wystarczy - dane przechowywane są w tablicach. Utwórzmy więc tablicę:

```
mysql> CREATE TABLE lista (id int not null auto_increment,
    -> imie varchar(50),
    -> nazwisko varchar(50),
    -> telefon varchar(35),
    -> primary key(id));
Query OK, 0 rows affected (0.00 sec)
```

Utworzona została tablica z 4 kolumnami: id, imię, nazwisko i telefon. Zanim zanalizujemy po kolei każdą linijkę, zauważcie, że komputer naciśnięcie klawisza [Enter] traktował jako przejście do następnej linii i kontynuację wpisywania polecenia, dopóki nie napisałem **;** - ten znaczek, jak już mówiłem, oznacza koniec polecenia i dopiero po jego wprowadzeniu komputer analizuje to, co napisaliśmy. Powyższa linijka mogła wyglądać zatem tak:

```
mysql> CREATE TABLE lista (id int not null auto_increment, imie varchar(50), nazwisko varchar(50), telefon varchar(35), primary key(id));
```

i nic by to nie zmieniło - poza czytelnością. Tablicę definiujemy w ten sposób:

CREATE TABLE [nazwa] ([definicje kolumn]);

Definicja kolumny składa się z jej nazwy, typu danych, które będzie przechowywała, oraz ew. dodatkowych opcji:

id int not null auto_increment - tworzymy kolumnę id, w której przechowywane będą dane typu int (liczby), której pola nie mogą być puste (not null - ang. nie pusty) i której wartości będą przez mysql automatycznie wpisywane rosnąco (auto_increment);
imie varchar(50) - tworzymy kolumnę o nazwie imie, w której przechowywane będą wartości typu varchar(n), czyli stringi o maksymalnej długości n;
nazwisko varchar(50) - jw.;
primary key(id) - ustawiamy główny klucz na pole id.

Każdy, kto już kiedyś pracował z bazami danych (np. korzystając z Accessa), wie, że komputer musi w jakiś sposób odróżniać od siebie ich kolejne elementy. Potrzebuje do tego jakiegoś pola, które dla każdego rzędu w tabeli ma inną (charakterystyczną) wartość. W naszym przypadku pole id świetnie się do tego nadaje, ponieważ nigdy nie jest puste, a wartość automatycznie ustalana przez komputer nigdy nie będzie taka sama jak już gdzieś wpisana (pola id).

Aby zobaczyć ładną tabelkę ze spisem kolumn naszej tablicy, wpisujemy: **SHOW columns FROM lista;** - komputer wyświetli podstawowe informacje o każdej z kolumn.

Pełną listę typów danych oraz dodatkowych właściwości pól i składni CREATE TABLE znajdziecie na stronie **http://www.mysql.com/doc/C/R/CREATE_TABLE.html** - nie przerażajcie się ogromem informacji. Na początek i tak będziecie korzystać tylko z nielicznych.

Dane w tabeli

A zatem mamy gotową tabelę, do której wypadałoby coś wpisać:

```
mysql> INSERT INTO lista (imie, nazwisko, telefon) VALUES ("John", "Rambo", "00-458-243-664");
Query OK, 1 row affected (0.00 sec)
```

Składnia tego polecenia to:

INSERT INTO [nazwa_tabeli] (nazwa_pola_1, nazwa_pola_2, ..., nazwa_pola_n) VALUES (wartość_pola_1, wartość_pola_2, ..., wartość_pola_n);

Dwie ważne sprawy - nie pomylić się w kolejności pól (żeby np. nazwisko nie zostało wpisane do imienia) i stringi umieszczać w cudzysłowach.

Równie dobrze można napisać:

```
mysql> INSERT INTO lista VALUES (NULL, "Sylvester", "Stallone", "00-438-443-674");
Query OK, 1 row affected (0.00 sec)
```

czyli pominąć listę nazw pól. Jednak wtedy kolejność podawania wartości do wpisania musi być identyczna jak ta przy tworzeniu tabeli oraz żadne z pól nie może zostać pominięte, bo mysql zgłosi błąd. W naszym przykładzie do pola id nic nie wpisujemy (NULL), ponieważ zrobi to za nas komputer. Ja osobiście stosuję i polecam ten pierwszy zapis, ponieważ w przyszłości zaoszczędzić może on nam wiele pracy. Załóżmy, że naszą tabelę rozbudowujemy o jedną kolumnę (dolepiamy do niej jeszcze np. e-maile). Wtedy składnia bez listy nazw pól przy wpisywaniu będzie błędna, podczas gdy składnia tę listę zawierająca będzie działać dalej.

Wpiszmy do naszej tablicy jeszcze 2 rzędy i zajmijmy się czytaniem wartości z bazy. Służy do tego polecenie SELECT:

```
mysql> SELECT imie, nazwisko, telefon FROM lista;
```

które rysuje nam tabelkę zawierającą kolejne rzędy imie-nazwisko-telefon (nie będę tutaj jej wklejał, bo pewnie w gazecie i tak by się "rozsypała").

Zaś usunąć jakiś rząd możemy poleceniem:

```
mysql> DELETE FROM lista WHERE id=3;
Query OK, 1 row affected (0.00 sec)
```

i już nie ma rzędu, w którym id było równe 3.

Ta część polecenia **"...WHERE id=3"** jest warunkiem, który musi spełnić dany rząd, aby w stosunku do niego była wykonana jakaś czynność. Jest to bardzo przydatne także przy wybieraniu wartości z bazy (**SELECT...**), co zobaczycie już wkrótce.

Tak więc potrafimy już stworzyć bazę danych i tabele, a także wpisywać, czytać i usuwać z niej dane. Oczywiście jest to tylko malutki procent tego, co potrafi MySQL, jednak teraz zajmiemy się przeniesieniem zdobytej wiedzy do PHP.



Przykład strony, która bez MySQL by nie powstała - forum #cdaction.

MySQL w PHP

Napiszemy prostą stronę do obsługi naszej bazy, a później ją zanalizujemy (plik *baza1.php*):

```
<HTML>
<HEAD>
<META HTTP-EQUIV="Content-Type" CONTENT="text/html;CHARSET=ISO-8859-2">
<TITLE>Telefoniczna baza danych</TITLE>
</HEAD><BODY>
<CENTER><B>BAZA TELEFONÓW</B><BR><BR>

<?

$sql = mysql_connect ("localhost", "tompaw", "moje_haslo");
$baza = "telefony";
echo ("<TABLE WIDTH=\"550\" cellspacing=\"1\" cellpadding=\"1\" border=\"1\"");
$query = "SELECT imie, nazwisko, telefon FROM lista";
$result = mysql_db_query ($baza, $query);
while ($offdata = mysql_fetch_array ($result)) {
echo ("<tr><td width=\"200\">$offdata[0]</td>");
echo ("<td width=\"200\">$offdata[1]</td>");
echo ("<td width=\"150\">$offdata[2]</td>");
}
echo ("</table>");
mysql_close($sql);

?>

</BODY></HTML>
```

Strona ta rysuje tabelkę zawierającą kolejno imię, nazwisko i numer telefonu. Przyjrzyjmy się niektórym jej fragmentom:

$sql = mysql_connect ("localhost", "tompaw", "moje_haslo"); - nawiązuje połączenie z lokalnym serwerem mysqld (localhost) jako użytkownik "tompaw" z hasłem "moje_haslo"
$baza = "telefony"; - nasza baza danych
$query = "SELECT imie, nazwisko, telefon FROM lista"; - zapytanie, jakie wyślemy do bazy - zauważcie, że NIE MA na końcu średnika (!!!)
$result = mysql_db_query ($baza, $query); - tutaj następuje właściwe zapytanie do bazy danych, a jego rezultat wędruje do zmiennej $result
while ($offdata = mysql_fetch_array ($result)) - funkcja mysql_fetch_array($result) analizuje zwrot z bazy danych i wysyła jeden rząd wyniku jako tablicę do zmiennej $offdata (która staje się tablicą). Za drugim razem zwraca NASTĘPNY rząd wyników, i tak dalej, aż do momentu kiedy zwróci już wszystko i wtedy przypisanie $offdata = mysql_fetch_array($result) da wartość logiczną FAŁSZ i pętla przestanie się wykonywać
mysql_close($sql); - zrywamy połączenie z serwerem mysql-a

Wewnątrz pętli wypisujemy do tabelki 1., 2. i 3. element tablicy $offdata, czyli przeczytane z bazy danych wartości. Mam nadzieję, że ten fragment programu jest dla was zrozumiały, bo teraz go trochę skomplikujemy :) (i wzbogacimy o nowe możliwości):

Plik *baza2.php*:

```
<HTML>
<HEAD>
<META HTTP-EQUIV="Content-Type" CONTENT="text/html;CHARSET=ISO-8859-2">
<TITLE>Telefoniczna baza danych</TITLE>
</HEAD><BODY>
<CENTER><B>BAZA TELEFONÓW</B><BR><BR>

<?

$sql = mysql_connect ("localhost", "tompaw", "moje_haslo");
$baza = "telefony";

// *** 1 - wykonywanie akcji na bazie

// *** 1a - usuwanie wpisu
if ($action == "remove") {
$query = "DELETE FROM lista WHERE id=$id";
$result = mysql_db_query($baza, $query);
echo ("<B>usunięto wpis</B><BR><BR>");
}

// *** 1b - dodawanie wpisu
if ($action == "add") {
$query = "INSERT INTO lista (imie, nazwisko, telefon) VALUES (\"$form_imie\", \"$form_nazwisko\", \"$form_telefon\")";
$result = mysql_db_query($baza, $query);
echo ("<B>dodano wpis</B><BR><BR>");
}

// *** 2 - rysowanie tablicy
echo ("<TABLE WIDTH=\"650\" cellspacing=\"1\" cellpadding=\"1\" border=\"1\"");
$query = "SELECT imie, nazwisko, telefon, id FROM lista";
$result = mysql_db_query ($baza, $query);
while ($offdata = mysql_fetch_array ($result)) {
echo ("<tr><td width=\"200\">$offdata[0]</td>");
echo ("<td width=\"200\">$offdata[1]</td>");
echo ("<td width=\"150\">$offdata[2]</td>");
echo ("<td width=\"100\"><a href=\"./baza2.php?action=remove&id=$offdata[3]\">skasuj</td>");
}
echo ("</table>");
mysql_close($sql);

?>

<BR><BR><BR>
<B>Dodawanie nowego wpisu:</B>
<FORM ACTION="baza2.php" METHOD="GET">
<INPUT TYPE="HIDDEN" NAME="action" VALUE="add">
<INPUT TYPE="TEXT" NAME="form_imie" SIZE="50"><BR><BR>
<INPUT TYPE="TEXT" NAME="form_nazwisko" SIZE="50"><BR><BR>
<INPUT TYPE="TEXT" NAME="form_telefon" SIZE="35"><BR><BR>
<INPUT TYPE="SUBMIT" VALUE="Dodaj">
</FORM>

</BODY></HTML>
```

Z tego powinniście rozumieć wszystko, bo wszystko było już omawiane. Jeszcze na koniec mała uwaga - kodowanie strony JEST ważne. Jeżeli będziemy wysyłać informacje do bazy danych z formularzy na stronie kodowanej w windows-1250, a później będziemy chcieli to wyświetlić na stronie w iso, to niestety - ten numer nie przejdzie. Sam się o tym przekonałem konwertując do iso stronę **www.cdaction.prv.pl** - wpisy w księdze gości poniżej chyba 2500 mają krzaczki.



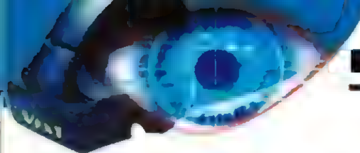
Najnowsze logo MySQL.

Co umiemy, co będziemy umieć?

A zatem potrafimy już za pomocą PHP przesłać informacje do baz danych, a także z tych baz je czytać. Dzisiejszy przykład pokazał, że jeżeli już uporamy się z instalacją i konfiguracją wszystkich narzędzi, to później nie jest to już takie trudne. W następnej części kursu dodamy do naszej bazy telefonów nowe opcje i - jeżeli wystarczy nam miejsca - weźmiemy się za księgę gości. No to do zobaczenia. :]

WWW-grafia

1. www.mysql.com **- oficjalna strona MySQL, stamtąd pobierzecie aktualną wersję dla swojego systemu operacyjnego.**
2. www.mysql.com/doc/ **- pełna oficjalna dokumentacja MySQL, odpowiedź na wiele pytań i nieocenione źródło wiedzy.**
3. www.cdaction.prv.pl **- strona #cdaction, która bez MySQL-a nie miałaby szans istnienia. MySQL poza takimi drobnostkami jak np. temat wyświetlany na stronie zapewnia obsługę forum czy też members zone.**



Encyklopedia Omnia 2002

Andrzej Sitek

"Omnia 2002" to kolejne już wydanie Encyklopedii z De Agnostini. Do redakcji CDA trafiła wersja beta wspomnianej publikacji, której najbardziej charakterystyczną cechą jest interesująca oprawa graficzna.

W przypadku programu o charakterze encyklopedycznym nie jest to jednak najlepsza rekomendacja. Oczywiście miło, gdy oko cieszą dobrane kolorystycznie i gustowne tła. Naprawdę świetnie, gdy to użytkownik może samodzielnie ustawiać i przesuwać okna informacyjne oraz panele nawigacyjne w dowolne, wybrane przez siebie miejsce na pulpicie. O wartości komputerowej encyklopedii przesądza jednak ilość zawartych w niej informacji, szczegółowość danych oraz prosta obsługa programu. Po "spotkaniu" z "Encyklopedią Omnia 2002" mam mieszane uczucia. Olbrzymia ilość zdjęć, tabel, nagrań i filmów nie idzie w parze z jakością i ilością danych encyklopedycznych. Struktura programu i nietypowy interfejs użytkownika nie ułatwiają nawigacji po programie. Zacznijmy jednak od początku.

Po szybkiej i prostej instalacji programu na pulpicie pojawiają się trzy nowe ikony. Cały pakiet składa się z czterech płyt CD-ROM, jednak do pracy będziemy potrzebowali tylko trzech. Warto nadmienić, że autorzy pomyśleli o wygodzie użytkownika i program zaprojektowano w ten sposób, iż umożliwia on pracę bez częstej i kłopotliwej wymiany płyt. Zawartość - encyklopedyczna i słownikowa, wraz ze wszystkimi multimediami, dostępna jest na pierwszym krążku CD-ROM.



Manhattan Project - kryptonim amerykańskiego programu badań, służącego do uzyskania broni jądrowej. Tego hasła nie ma w "Encyklopedii Omnia 2002". To nie wyjątek. Nie ma też np. nazwiska Rotblata Josepha, wybitnego fizyka i radiobiologa uhonorowanego w 1995 pokojową Nagrodą Nobla.

Nazwa pakietu - "Omnia", oznacza "wszystko" (łac.), przekłada się na 56 tysięcy haseł, 6700 zdjęć i ilustracji pochodzących m.in. z nigdy dotąd niepublikowanych w Polsce zbiorów Istituto Geografico De Agnostini. Oprócz tego w programie umieszczono 760 map, ponad 300 tabel, prawie 150 filmów i animacji, zdjęć panoramicznych oraz obiektów trójwymiarowych.

Pierwszy z dysków umożliwia dostęp do głównych działów programu. W ich skład wchodzą: Encyklopedia, Dziedziny, Mediateka, Słownik wyrazów obcych, Historia, Atlas świata, Świat wiedzy, Ludzie, Podróże w 3D, Internet.



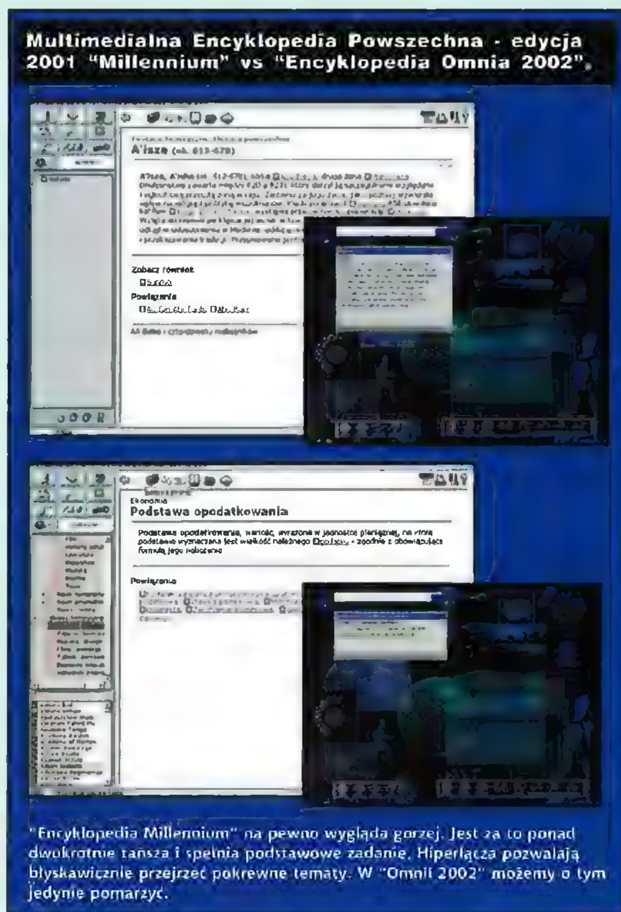
Korzystając z działu Historia: Ludzie - możemy znaleźć osobistości, które najbardziej zaważyły na historii i losach świata. Znajdziemy tu np. Adolfa Hitlera, ale nie natrafimy na najmniejszy ślad Józefa Stalina. Dlaczego? Doprawdy nie wiadomo. (Stalina znajdziemy dopiero z głównego poziomu programu.)

Nawigacja poprzez wybór hasła z listy alfabetycznej to oczywiście Encyklopedia. Program ma też narzędzie zaawansowanego wyszukiwania, które umożliwia znajdowanie potrzebnych informacji według tematów, rodzajów multimediów oraz za pomocą operatorów logicznych. Z tego poziomu dotrzemy do wszystkich informacji w Encyklopedii. Zastanawia więc fakt, dlaczego stworzono kolejne sztuczne twory, jak np. Ludzie. Jest to ikona na pulpicie. Teoretycznie pozwala ona odnaleźć biogramy o wszystkich ważnych postaciach świata. Można je wynajdywać chronologicznie lub według dziedzin (np. polityka, film). Co z tego, skoro nie możemy tu odnaleźć takich postaci jak Stalin, Chaplin i innych (patrz foto). Wyrafinowany sposób poszukiwania biogramu w tym i innych przypadkach po prostu nie działa. Józefa Wissarionowicza Stalina znajdziemy jedynie z poziomu Encyklopedii.

Inną równie podstawową sprawą jest to, że niezależnie od tego, gdzie szukamy, nie odnajdziemy takich postaci, jak choćby Salvadore Dali czy laureat Nobla (1995), urodzony w Polsce - Joseph Rotblat. Zresztą nie chodzi tylko o postacie. W encyklopedii nie zamieszczono nawet krótkiej wzmianki o "Projekcie Manhattan", którego wynikiem było zrzucenie bomby atomowej na Hiroszimę i Nagasaki. Są to niedopatrzenia dużego kalibru, ponieważ są to rzeczy podstawowe dla publikacji, która mieni się encyklopedią. Olbrzymia ilość plików multimedialnych nie wynagrodzi nam przeciętnej liczby informacji encyklopedycznych. 56 tysięcy haseł to zresztą nie jest szczególnie porażająca liczba jak na encyklopedię. W Multimedialnej Encyklopedii Powszechnej - edycja 2001 "Millennium" zamieszczono 80 tysięcy haseł.

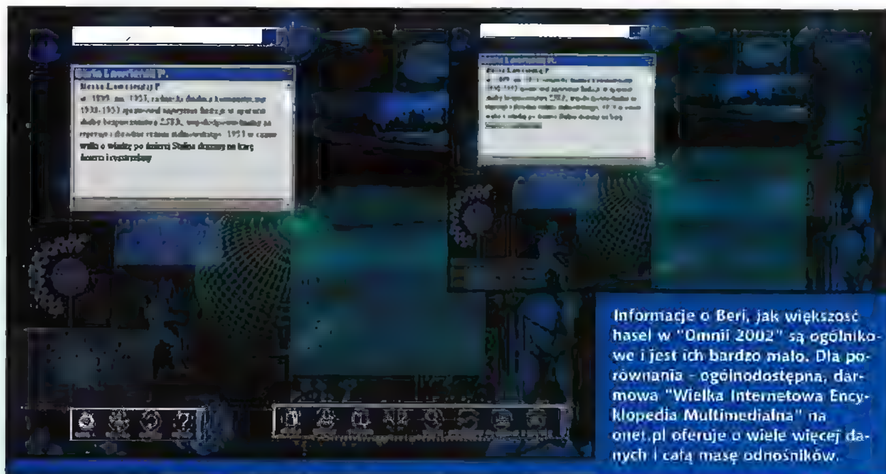
No dobrze, mimo to w "Omnii" jest świetny słownik wyrazów obcych Władysława Kopalińskiego! Niestety to również nie przeważa szali na korzyść aplikacji. W zeszłorocznej edycji encyklopedii "Milenijnej" również znajdziemy taki słownik. Różnica jest taka, że encyklopedia "Omnia" kosztuje prawie 200 zł (199), natomiast encyklopedia "Milenijna" 70 zł (69,90).

Multimedialna Encyklopedia Powszechna - edycja 2001 "Millennium" vs "Encyklopedia Omnia 2002".



"Encyklopedia Millennium" na pewno wygląda gorzej. Jest za to ponad dwukrotnie tańsza i spełnia podstawowe zadanie. Hiperłącza pozwalają błyskawicznie przejrzeć pokrewne tematy. W "Omnii 2002" możemy o tym jedynie pomarzyć.

Co tam zresztą encyklopedia "Milenijna". Na portalu onet.pl. znajduje się elektroniczna i DARMOWA wersja encyklopedii, której hasła opracowano o wiele lepiej niż zrobiono to w "Omnii" (proszę popatrzeć - na przykład - na hasło: Beria). Poza bardzo szczegółową notą znajdziemy tu również całą masę odnośników tematycznych, których w "Omnii" po prostu nie ma. Hiperłącza to rzecz w tym przypadku niezwykle rzadka, a przecież jest podstawową zaletą encyklopedii elektronicznych! W publikacji De Agnostini taką rolę ma spełniać zaawansowany system wyszukiwania danych, jednak nie jest rozwiązaniem tak intuicyjnym i wygodnym. Poza tym lista haseł pokrewnych nie wydaje się tak pełna i wyczerpująca jak we wspomnianych innych encyklopediach (zupełnie


Informacje o Beri, jak większość haseł w "Omnii 2002" są ogólnikowe i jest ich bardzo mało. Dla porównania - ogólnodostępna, darmowa "Wielka Internetowa Encyklopedia Multimedialna" na onet.pl oferuje o wiele więcej danych i całą masę odnośników.

pomijając już fakt, że musimy szukać i "klepać", a w wymienionych publikacjach mamy gotową listę linków). Zupełnie już inną sprawą jest to, że wyszukiwanie danych nie zawsze działa albo działa w niewłaściwy sposób. Wpisuję w okienku "Dali". Program po pewnym czasie stwierdza, że nie ma danych na ten temat. Wpisuje więc "Malczewski". Program ponownie informuje mnie, że nie znalazł żadnych odnośników do hasła. Cofam się do poprzedniej listy i ponownie wpisuję "Malczewski". Tym razem jest. To oczywiście ewidentny błąd programowy, jednak w tym przypadku jest to wina niedopracowania wersji beta. Ewidentną niedoróbką jest natomiast inna rzecz. Po wyświetleniu zawartości Rodzajów literackich pojawiają się - Dramat, Liryka, Epika i Inne. Decydujemy się na Inne. Pojawia się sucha notka, że oprócz wspomnianych rodzajów literackich są też takie jak "encyklopedia" czy "kazanie". Przykładu w tym miejscu nie ma. Dlaczego? Pewnie dlatego, że jest w Gatunkach literackich! Nie ma już innej kategorii. Tego typu komplikacje skutecznie utrudniają korzystanie z encyklopedii "Omnia".

Kolejna płyta pozwoli nam zapewne lepiej się poczuć. Zawartość podzielono na siedem części: Galerię Malarstwa, Literaturę Polską, Prezentację 3D, Encyklopedię sportu, Atlas ludzkiego ciała, Wirtualne wyprawy, Wydarzenia XX wieku. Podobno każda z nich stanowi kompendium wiedzy na dany temat. Oczywiście uruchomiłem szybko encyklopedię sportu. Interesowały mnie informacje o karate i kick-boxingu. Chciałem się dowiedzieć co nieco na ten temat. Czy coś znalazłem? Judo i boks. Widać, Przemek Saleta, nasz mistrz świata w kick-boxingu, nie jest sportowcem, a jedynie fanem mało znanego i nie wartego wzmianki hobby.

Przejdźmy dalej. Atlas ciała ludzkiego to ciekawy i dobrze zaprezentowany dział. Użytkownik może odbyć interaktywną podróż po ciele ludzkim. Składa się z 11 plansz, m.in. układ kostny, nerwowy, mięśniowy. Po kliknięciu z wybranej planszy podpis dowolnej części ciała wyświetla się jej krótki opis. Niektóre elementy można powiększyć lub zajrzeć do ich środka. Całość wygląda dobrze i jest rzetelnie opracowana.

W Literaturze polskiej również zamieszczono biogramy (tym razem największych autorów), streszczenia i krótkie interpretacje utworów. Znajdziemy tu m.in. tabele głośnych filmów, które powstały na podstawie dzieł literackich (filmografia). Zastanawia jednak brak pewnych danych - na przykład filmu pt. "W starym dworku, czyli niepodległość trójkątów" z 1985 roku, nie podano nazwiska reżysera i autora scenariusza do filmu. W "Ziemi obiecanej", "Trędowatej" informacje również są niekompletne.

Możemy też odbyć wirtualną wyprawę lub zajrzeć do Prezentacji 3D. W tym pierwszym przypadku do wyboru mamy Paleontologię, Archeologię rzymską, Zamek średniowieczny, Pałac renesansowy, Wenecję, Teatr, Przyszłość. Wirtualne wyprawy to nieszczególne przeżycie. W Paleontologii zobaczymy oczywiście dinozaury - szkoda jednak, że niekiedy są to jedynie czarne plamy. Średniowieczny zamek zwiedza się krótko, bo nie wiele jest tu miejsc, które można by zobaczyć. Na pewno jednak każdemu utkwi w pamięci to, że "mury są pokryte zaprawą, która chroni ścianę". Ten tekst pojawia się praktycznie w każdym miejscu. Wystarczy tylko trochę się rozejrzeć, by na niego natrafić.

W Prezentacjach 3D zamieszczono cztery kolekcje trójwymiarowych plansz, filmów i zdjęć. Poznamy budowę aparatu fotograficznego, promu kosmicznego, klasycznej świątyni. Dobór tematów miał chyba na celu ukazanie różnorodnej działalności człowieka. W rzeczywistości odnosi się wrażenie, że dane, materiały są dobrane chaotycznie, bez ładu i składu. Kłopoty z nawigacją, błędy merytoryczne itd. jeszcze bardziej utwierdzają w tym przekonaniu.

Nawet materiały graficzne, w tym Galeria malarstwa, nie poprawią odbiorcy nastroju. Znajdziemy tutaj 233 obrazy. Niezależnie od tego, czy to dużo, czy mało, przy standardowej rozdzielczości monitora 1024 x 768 obraz zajmuje 1/5 ekranu. Mały obrazek na środku monitora nie dostarczy wielu wrażeń.

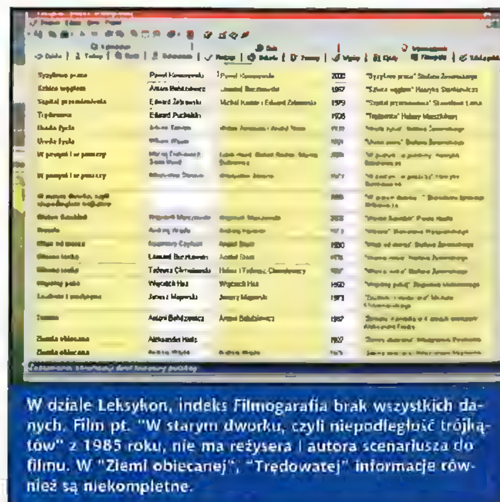
Ostatni dysk zawiera grę Planeta Omnia. Jej uczestnik musi odbudować wirtualną planetę. W tym celu należy śledzić komunikaty, które pojawiają się na ekranie i przeciwdziałać takim katastrofom jak dziura ozonowa, zanieczyszczenie środowiska, zbrojenia. Jak tego dokonać? Klikamy odpowiednie zakładki i uruchamiamy pewne mechanizmy, które w przyszłości pozwolą zapobiec katastrofie. Może to być np. całkowity zakaz używania freonu, rygorystyczne przepisy dotyczące emisji dwutlenku węgla do atmosfery itd. Dla dorosłego człowieka gra Planeta Omnia będzie mało zajmującym i nudnym doświadczeniem. Dla dzieci tym bardziej, zresztą jakoś nie mogę sobie wyobrazić trzynastolatka, który porzuci Quake 3 Arena na rzecz kilkunastu obrazków z zadaniami typu "odtwórz ekosystem, wprowadź obieg wody, florę i faunę poszczególnych stref klimatycznych planety". Oczywiście jako narzędzie dydaktyczne w szkole taka gra mogła by okazać się przydatna. W domu raczej niewiele dzieci i dorosłych sięgnie po grę Planeta Omnia.





Nie było Dali'ego, dali coś innego.

Encyklopedia "Omnia 2002" to produkt bardzo "nierówny". Wymienione niedociągnięcia i niedoróbki zniechęcają do korzystania z aplikacji. Pozostaje mieć nadzieję, że w ostatecznej wersji błędy zostaną usunięte. Tak pewnie się stanie, jeśli chodzi o pewne rozwiązania programowe, jednak baza haseł encyklopedycznych i słownikowych zapewne już nie ulegnie w tym roku zmianie. Na tym polu "Omnia 2002" ma kilka silnych i co równie ważne tańszych konkurentów. Jeśli szukasz, Czytelniku, ładnie wydanej pozycji oraz programu, z którego będziesz chciał korzystać w chwili relaksu lub po prostu dla przypomnienia sobie pewnych informacji, "Omnia" będzie dobrym wyborem. Jeśli potrzebujesz przede wszystkim sprawnego narzędzia, wyczerpujących informacji, powinieneś raczej zwrócić się w inną stronę.


W dziale Leksykon, indeks Filmogarafia brak wszystkich danych. Film pt. "W starym dworku, czyli niepodległość trójkątów" z 1985 roku, nie ma reżysera i autora scenariusza do filmu. W "Ziemi obiecanej", "Trędowatej" informacje również są niekompletne.

INFO

Producent: De Agostini Polska ■ **Dystrybutor:** De Agostini Polska ■ **Wymagania:** P 166 MHz, Windows 95/98/ME, 16 MB RAM, CD ROM 4x

Internet: www.omnia-online.pl



Muminki: Zima Muminków



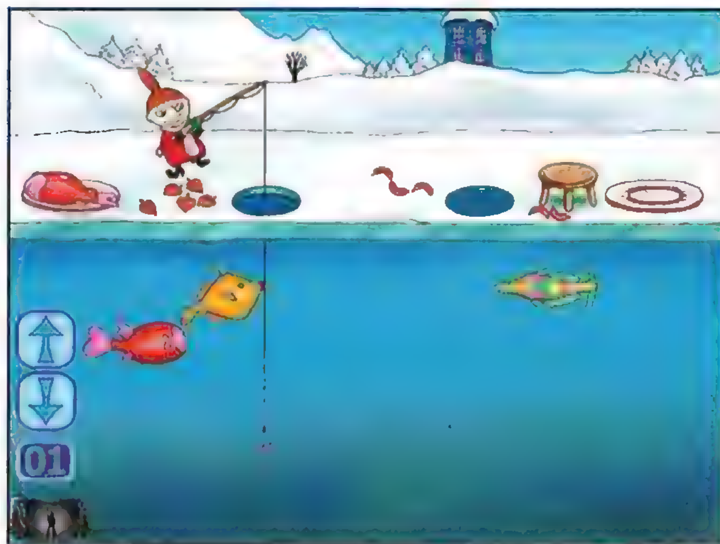
■ Andrzej Sitek

(...) W pewien czwartek pod koniec upałów, w stawie z brązową wodą, na prawo od drzew, na których wisiał hamak Tatusia, Muminek złowił małego smoka. Rzecz jasna, nie miał zamiaru go wyłowić. Usiłował jedynie złapać trochę drobnych stworzonek, które krążyły na dnie w mule; chciał bowiem zbadać, jak poruszają nogami, i sprawdzić, czy rzeczywiście niektóre z nich pływają tyłem. (...)

Muminki
Nasza Księgarnia

Mimo że ostatnia powieść o Muminkach powstała 30 lat temu, małe pocieszne "misie" (sama Tove Janssen klasyfikuje je jako trolle) nic nie straciły na atrakcyjności i popularności. Muminki po prostu są, a każdemu, kto zawitał do Doliny Muminków, podróż ta na stałe zapisze



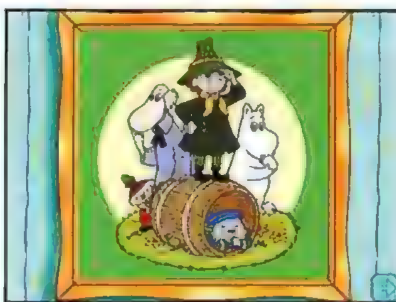


się w pamięci i sercu. Teraz, oprócz serii książek i seriali animowanych, Muminki przybędą do dzieci również dzięki komputerom. Ponieważ za oknem jest śnieg i mróz, Muminki: Zima Muminków to propozycja jak najbardziej na czasie.

Przygody Muminków są kolejną pozycją z serii wydanej przez CD Projekt, a zatytułowanej "Twoi dobrzy znajomi". CD Projekt odpowiada za spolszczenie tytułów i ich wydanie w Polsce. Producentów gier dla dzieci, jakie ukazały się w serii, jest jednak spora liczba, co oznacza, że gry bywają nierówne pod względem jakości i ich "przyjazności". Tak właśnie jest przypadku Muminków, po zapoznaniu się z którymi mam bardzo mieszane uczucia.

Oczywiście odbiorcą Muminków jest dziecko, a nie dorosły, jednak pewne problemy, które pojawiły się podczas zabawy, na pewno uprzykrzą aplikację ich właściwym adresatom. Przede wszystkim trzeba wyjaśnić, że głównym bohaterem multimedialnej bajki jest Mała Mi, która, w przeciwieństwie do Muminków, nie zapada w sen zimowy - i bardzo się nudzi. Mała Mi wymyśla zatem różne gry i zabawy. W tym czasie zagląda też do sypialn Muminków - czy aby któryś się nie obudził. Jak obudzić Muminka? To właściwie pytanie, które niestety pozostanie bez odpowiedzi. Nie wiadomo, co trzeba zrobić, aby śpiochy wyskoczyły z łóżek (dopiero gdy na ekranie pojawia się budzik można obudzić któregoś z domowników). Okazuje się, że Muminki obudzą się, jeśli wykona się jakieś zadanie wraz z małą Mi. Jest to np. zabawa, która polega na sprzątaniu komórki. Na ekranie pojawiają się dwa okna z kratkami. W każdej musi znaleźć się jakiś przedmiot. Kto pierwszy, ten lepszy! Świetnie! Jedno okienko należy do Małej Mi, a drugie do gracza. Co się jednak okazuje? Użytkownik wybiera przedmioty dla siebie, ale również i dla wesołej Mi! Nawet jeśli się nie chce złapać przedmiotu do kolekcji Mi, to i tak się to nie uda. Ostatecznie Mała Mi wygrywa. Po co w takim razie ta konkurencja i komentarze Małej Mi, np. "udało mi się"! Doprawdy nie wiadomo.





Nota o autorce



Tove Jansson (1914-2001) to fińska pisarka i malarka, urodzona w Helsinkach. Miała 14 lat, kiedy jej rysunki zostały po raz pierwszy opublikowane w szwedzkojęzycznym periodyku. Rok później rysowała dla satyrycznego pisma "Garm". Jansson początkowo studiowała malarstwo w Sztokholmie (1930-33), następnie w Akademii Sztuki Ateneum w Helsinkach.

Pierwszą historię o Muminkach napisała w 1945 roku, zaś pierwszą książkę "Kometa nad Doliną Muminków" w 1946; odniosła ona bardzo duży sukces - tak było już do końca ze wszystkimi powieściami o Muminkach. Ostatnia, "Dolina Muminków w listopadzie" ukazała się w 1971 roku. Wszystkie książki napisane po szwedzku zostały przetłumaczone na ponad 30 języków i wydane w milionach egzemplarzy.

Zostawmy to i pozwiedzajmy okolicę. Mała Mi może trafić do ciemnej, zimnej jaskini. Co tam robić? Okazuje się, że można zagrać na soplach. Dźwięki rzeczywiście miłe. Może jakąś melodię? Proszę bardzo, ale należy samemu ją sobie wymyślić. Nie ma tutaj żadnego zadania, żadnego pomysłu. Po prostu kilka sopli i możliwość stukania w niej pałeczką. Dzieci na pewno będą szczęśliwe.

Idźmy dalej albo lepiej zajrzyjmy do Muminków. Po kliknięciu Tatusia Muminka - nie ma reakcji; ten wstaje jednak, gdy stukniemy w książkę, która leży na szafce nocnej. Świetnie, udało się go obudzić! Może gdzieś z nim pójdziemy? Nie. Tatuś Muminek czyta bajkę. To bardzo miło, jeśli jednak pójdziemy teraz gdzie indziej i wrócimy ponownie za jakiś czas, Tatuś





Muminki i nie tylko



Muminek (Moomintroll) - osobnik rozbrajająco naiwny, ale o wielkim sercu. Występuje we wszystkich książkach oprócz "Doliny Muminków w listopadzie". Najważniejszy jednak jest w "Zimie Muminków".



Tatuś Muminka (Moominpappa) - typ marzyciela i beznadziejnego romantyka, twórca książki na własny temat zatytułowanej "Pamiętniki Tatusia Muminka". W książce "Tatuś Muminka i morze" zmusił rodzinę do opuszczenia własnego domu; zamieszkali w opuszczonej latarni morskiej na małej skalistej wysepce, gdzie Tatuś łowił głównie ryby i oddawał się filozoficznym rozmyślaniom na temat morza



Mama Muminka (Moominmamma) - osoba niezwykle wyrozumiała, cierpliwie znosząca dziwne zachowania swojej rodziny. Nie pojawia się jedynie w "Dolinie Muminków w listopadzie", zaś w "Zimie Muminków" głównie śpi.



Włóczykij (Snufkin) - typ niezależny, który nie podporządkowuje się żadnym nakazom. Jak wskazuje jego imię, za długo w jednym miejscu nie usiedzi.



Mała Mi (Little My) - wyjątkowo złośliwa i wszędobylska. Jej ciekawość jest niebezpieczna. Mówi to, co myśli i na co ma ochotę. Generalnie - robi tylko to, co chce, i chodzi tam, gdzie się jej podoba, albo tam, gdzie chodzić nie wolno. Jest młodszą siostrą Mimbli.



Ryjek (Sniff) - typ dziecinny, ale rozbrajający. Ma duże skłonności kolekcjonerskie (ze szczególnym uwzględnieniem błyskotek), co zostało mu po ojcu. Najwięcej można się o nim dowiedzieć z "Komety nad Doliną Muminków". W "Opowiadaniach z Doliny Muminków (Cedryk)" występuje pod swoim oryginalnym imieniem Sniff.



Panna Migotka (Snork Maiden) - osóbka wykazująca się sporą dozą kobiecej próżności. Wielka miłość Muminka. Uwielbia biżuterię i swoje własne odbicie.



Muminek nie będzie miał nic nowego do powiedzenia. Znowu zacznie snuć bajkę, którą już raz usłyszeliśmy.

Co tam zresztą Tatuś. Mała Mi poradzi sobie sama. Jeśli ją klikniemy, zacznie śpiewać piosenkę, która ma obudzić Muminki. Piosenka jest - trzeba przyznać - ładna i wesoła, jednak dość długa. Można odsłuchać jej raz lub dwa. Za kolejnym razem chciałoby się jej przerwać, lecz... okazuje się, że to niemożliwe! Nie daj Boże, jeśli ze zniecierpliwienia palniemy w końcu przycisk Escape. Zobaczymy wówczas, jak Mała Mi wskakuje w butach do łóżka, a program wraca do Windows. Nie ma żadnego ostrzeżenia czy pytania w rodzaju "jesteś pewien, że chcesz wyjść z programu"...

Uff! Wreszcie obudziłem Tatusia Muminka, Muminka i Migotkę. Jednak po ponownym uruchomieniu programu okazało się, że wszyscy znowu śpią! Obudzenie rodzinki zajęło mi co prawda nieco mniej czasu, ale i tak opcja save game powinna obejmować najważniejsze przecież szczegóły.

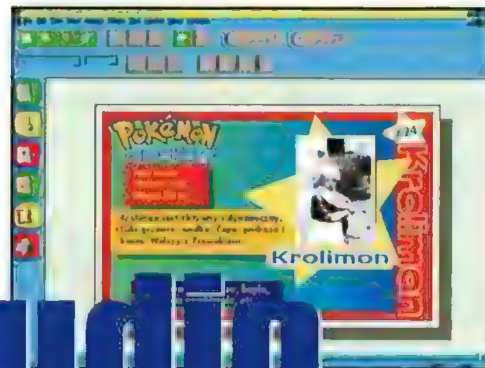
Szkoda dalej wyliczać problemy, jakie piętrzą się przed potencjalnymi użytkownikami programu. Zapewne zabrakłoby stron na dział poświęcony programom użytkowym. Powiem krótko. Jeśli ktoś chciałby, aby dziecko poznało i polubiło Muminki, osiągnie dokładnie odwrotny efekt, jeśli w tym celu zdecyduje się na Muminki: Zimę Muminków. Ten program jest niedopracowany i niewygodny w użytkowaniu. Struktura aplikacji jest nieprzejrzysta - nie wiadomo, co robić, gdzie pójść. Mała Mi powtarza pewne kwestie w nieskończoność, podobnie rodzinka Muminków. Funkcją gier i zabaw dla dzieci jest przecież interakcja z dzieckiem. W Zimie Muminków czegoś takiego nie ma. One żyją własnym życiem i chyba nie za bardzo chcą, aby im przeszkadzać. Pozwólmy zatem Muminkom zapaść w sen zimowy. Skorzystają na tym i Muminki, i dzieci.

ⓘ INFO

Producent: ePress as ■ **Dystrybutor:** CD Projekt ■ **Wymagania:** P 90 MHz, Windows 9x, CD-ROM 4x, 16 MB RAM

Internet: http://www.cdprojekt.com

Pokemon Project Studio



Andrzej Sitek

Pokemonowa mania trwa od 1996 roku. Pokemony wyparły w międzyczasie Teletubbies, Żółwie Ninja, Power Rangers, Transformers i nawet ukochane przez dzieci Tamagoutchi. Wartość obrotów przemysłu związanego z "kieszonkowymi potworkami" szacuje się na ok. 6 mld funtów! Rynek został dosłownie zalany masową produkcją związaną z małymi potworkami. Kilka pełnometrażowych filmów kinowych, serial telewizyjny, gry wideo, koszulki, karty na wymianę, czasopisma - dosłownie wszystko zostało zainfekowane przez pokemony. Co ciekawe, pokemonowemu szaleństwu nie oparli się nawet dorośli. Z linii montażowych Volkswagena już w 1999 roku wyjechała specjalna wersja garbusa o nazwie Pokemon. Firma Nagataniem Corporation wypuściła zaś na rynek przyprawę do ryb Pokemon Fish Spice. Takie przykłady można by mnożyć. W największym nowojorskim sklepie zabawkarskim sprzedaż produktów ze słowem "pokemon" w nazwie jest pięciokrotnie wyższa niż gadżetów związanych z Gwiezdnymi Wojnami. Gra na GameBoy z pokemonami w roli głównej sprzedała się w ilości 14 mln egzemplarzy. Wszystko, czego dotknie się trener pokemonów Ash i jego mały przyjaciel Pikachu, błyskawicznie staje się towarem pożądanym przez miliony rozentuzjazmowanych fanów (w samej Japonii od pokemonów uzależniona jest ponad połowa dzieci w wieku 7-12 lat).



Główne menu. Tu wybieramy, czy chcemy projektować pocztówki, zakładki czy może papeterię z Pokemonami.

Co należy wiedzieć o pokemonach

Pokemon narodził się w głowie jednego człowieka - Satoshiego Tajeri. Tajemniczy twórca pokemonów podobno zamknął się na trzy lata w domu i wyszedł z niego dopiero wówczas, kiedy miał już gotową mitologię gry Pokemon.

W świecie pokemonów dzieci mogą zostać Pokemon Trenerami, a najlepsi z nich - Pokemon Mistrzami. O tym marzy główny bohater serialu animowanego - Ash Ketchum. Ash wyrusza na wędrówkę, aby zdobyć jak najwięcej pokemonów. Jego przewaga nad innymi trenerami polega na tym, że bardzo lubi te dziwaczne stworki. Pozwala mu to pokonać nieprawdopodobne przeciwności losu i dokonać rzeczy z pozoru niemożliwych. Aby zostać najlepszym Pokemon Trenerem, Ash musi złapać jak najwięcej dzikich pokemonów. Nie jest to jednak proste, ponieważ każdy z nich posiada specjalne moce i zdolności. Chcąc schwytać nowego pokemona, Ash musi wystawić do walki swojego stworka. Jeśli dobrze to rozegra, uwięzi dzikiego pokemona w Pokeballu, i tym samym zyska nowego zawodnika w swoim zespole.

Pierwszym nauczycielem Asha jest Profesor Oak, największy autorytet w sprawach pokemonów. Uczy on Asha, jak ten ma się obchodzić ze swoim pierwszym pokemonem, sympatycznym Pikachu, stworkiem z gatunku Elektrycznych, o prawdziwie "porażających" zdolnościach. Do Asha dołączają Misty i Brock, dwójka Pokemon Trenerów, którzy będą mu pomagać w zmaganiach ze zdradzieckim Zespołem R. Zespół R zna możliwości Pikachu i nie powstrzyma się przed niczym, by go wykraść i przekazać swojemu szefowi planującemu zdominowanie całej Ziemi.

Trudno się dziwić, że na fali popularności pokemonów powstają również programy komputerowe. Jednym z nich jest Pokemon Project Studio, którym będą mogły się cieszyć również polskie dzieci. Jest to specjalny program graficzny, dzięki któremu można łatwo i przyjemnie tworzyć różne projekty z pokemonami (zakładki, pocztówki, papeterie itd.).

Program będzie sprzedawany w Polsce w dwóch wersjach: niebieskiej i czerwonej. W każdej występuje 81 pokemonów (ze 151). Aplikacje różnią się właściwie jedynie obrazkami stworków, których można użyć w projektach. Trzeba również nadmienić, że program jest w angielskiej wersji językowej. Nasz rodzimy dystrybutor, firma CD Projekt, na szczęście dołączył do programu instrukcję w języku polskim. Niestety, angielska wersja językowa oznacza również to, że kilkanaście ciekawych krojów fontów nie zostało wzbogaconych o polskie znaki diakrytyczne. Co prawda Pokemon Project Studio korzysta z krojów Worda, jednak są to tylko nasze standardowe fonty.

Program ma bardzo ładną, kolorową szatę graficzną. Jest to aplikacja użytkowa, jednak ze względu na sam temat, jak i wykonanie bardziej nadaje się do zabawy. Z drugiej strony, narzędzia zamieszczone w Pokemon Project Studio są dość zaawansowane i pozwalają na wiele interesujących modyfikacji (np. cieniowanie obiektów czy wybór jasności poszczególnych warstw.). Przy okazji projektowania i poznawania narzędzi edytorskich młody odbiorca uczy się pracy z programem graficznym. Może to być przyczynek do głębszego zainteresowania aplikacjami tego typu, jak i innymi możliwościami samego komputera. Na pewno byłoby to zainteresowanie bardzo korzystne dla młodego odbiorcy.



Różne rodzaje projektów.

Pokemon Project Studio umożliwia stworzenie kilkunastu typów projektów, m.in. kartek okolicznościowych (np. z życzeniami), napisów na różne okazje, znaków, plakatów, wywieszek na drzwi, opakowań na prezenty itd. Są wśród nich także Character Cards, tzn. kary na wymianę. Dzieci znajdą tu m.in. karty miejsc i postaci. Program umożliwia też stworzenie własnego kalendarza z ulubionymi pokemonami, ładnych pocztówek, a nawet zabawnych projektów do samodzielnego wykonania (np. papierowych samolotów).

Wśród innych oryginalnych propozycji otrzymujemy Brithday Kids. Są to kompletne zestawy urodzinowe z ulubionymi pokemonami. W skład

Główne postacie



Najważniejsza postać świata pokemonów. Ash to wesoły, energiczny chłopiec spragniony wiedzy. Chce zostać Największym Pokemon Trenerem świata. Jego wędrówka do wyznaczonego celu rozpoczyna się od wizyty u Profesora Oaka.



Profesor Oak to wielki AUTORYTET w sprawach pokemonów. Jest człowiekiem wielce uczonym, który pomimo swych niezliczonych osiągnięć naukowych zachował pokorę i skromność. Każdy gracz, który pragnie zostać Pokemon Trenerem, musi rozpocząć swoją podróż od złożenia mu wizyty. Profesor uczy gracza podstaw gry i daje mu pierwszego pokemona.



Pokemon to wspólna nazwa 150 różnych stworków. Na początku gracz musi znaleźć i schwytać dzikiego pokemona, następnie trenuje go poprzez wystawianie go do pojedynków z pokemonami innych trenerów. W końcu gracze mają możliwość wymieniania się swoimi pokemonami.

Każdy pokemon dysponuje różnymi zdolnościami w zależności od tego, do której z 15 grup-żywiołów należy (np. Pokemon Ogniowy, Pokemon Wodny, Pokemon Kamienny lub Pokemon Lodowy).

Dzięki toczonym pojedynkom i wymianom pokemony nabierają doświadczenia, rosną w siłę i rozwijają w sobie nowe zdolności (np. Pokemon o imieniu Glumanda przeistacza się w ziejącego ogniem smoka).



Pikachu to jeden z najpopularniejszych pokemonów. W serialu animowanym jest pierwszym pokemonem, którego dostaje Ash. Pikachu potrafi być humorzasty i czasem naprawdę trudno jest z nim wytrzymać. Wystarczy jednak, że poczuje się bezpiecznie przy swoim trenerze, a od razu poprawia mu się humor. Pikachu rozumie mowę ludzką, ale sam nie umie wymówić nic oprócz swojego imienia.



Jest wnukiem Profesora Oaka i jednym z najlepszych Pokemon Trenerów, a tym samym największym rywalem Asha. Zawsze stara się być o jeden krok przed nim. Chociaż nie jest lepszy od Asha, od czasu do czasu okazuje arogancję i pewność siebie.



Jest bardzo zdolną Pokemon Trenerką i jednym z ośmiu Prymusów. Prymus to najlepszy trener w mieście pokemonów. Misty jest piękną dziewczyną, o czym doskonale wie i czasami zadziera nosa. Jej ulubione pokemony to Pokemony Wodne. W serialu animowanym Misty przyłącza się do Asha w trakcie jego wędrówki.

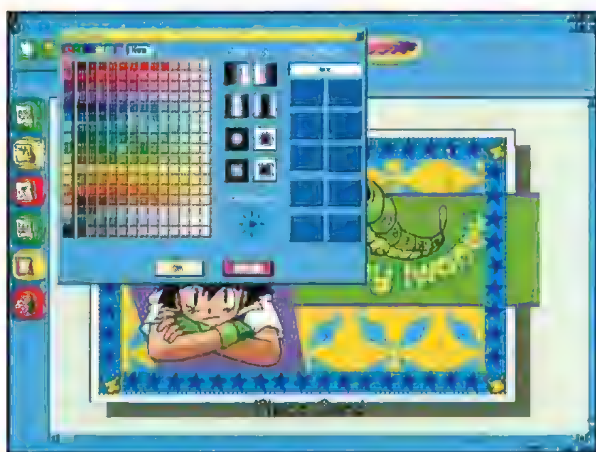


Podobnie jak Misty, Brock jest jednym z Prymusów, którego trzeba pokonać, zanim weźmie się udział w pojedynku najlepszych z najlepszych. W serialu animowanym Brock również przyłącza się do Asha. Jego ulubione stworki to Pokemony Kamienne.



Ash i jego przyjaciele walczą z całym Zespołem R (Jessie, James i Pokemon Miau). Zazwyczaj jego członkowie pojawiają się jako bezimienne łobuzy. Nie chwytają oni pokemonów, by je trenować, ale by sprzedać je do laboratoriów badawczych.

W serialu animowanym Jessie, James i Pokemon Miau pojawiają się, by walczyć z Ashem i jego przyjaciółmi.



Do wyboru mamy kilka typów cieniowania i paletę kolorów.

zestawu wchodzą m.in. tabliczki z imionami gości, zaproszenia, koperty, opakowania prezentów czy napisy z urodzinowymi życzeniami.

W kolejnej kategorii - nazwanej Photo Fun - wśród projektów znajdują się ramki na zdjęcia i gotowe strony do albumów zdjęciowych. Dostępne są także wzory listów i pamiętników, pasujące do listów koperty itd.

Banki gotowych wzorów są wystarczająco bogate, aby użytkownik mógł stworzyć swój własny, niepowtarzalny projekt. Możliwość eksportowania plików w wielu formatach również ułatwia tego typu działania (BMP, TIFF, WMF, JPEG, FlashPix, PNG lub Photo CD). Szkoda jednak, że zapisanie już gotowego projektu jest możliwe jedynie w formacie GPF, czyli w standardzie programu Pokemon Project Studio. Utrudnia to wykorzystanie projektu poza programem, ot choćby konwersję do formatu, który pozwoliłby użyć naszego dzieła jako tapety pulpitu Windows.

Lista narzędzi programu nie jest długa. Insert Headlines pozwala wpisać tekst nagłówków, które pojawią się w projekcie. Baza gotowych krojów (podobna do galerii WordArt w Wordzie) umożliwia urozmaicenie projektu bardzo fantazyjnymi napisami. Za pomocą Insert Text Block wprowadzamy tekst - zadanie to ułatwia specjalne okienko tekstu. Do wyboru mamy wiele czcionek programowych oraz te, które oferuje Word.

Cała baza gotowych pomysłów znajduje się w Background Effects. Są to specjalne, pokemonowe tła, z których dzieci na pewno z chęcią skorzystają. Podobnie dużą bazę gotowych projektów zamieszczono w Insert Border/Line/Frame - znajdziemy tu ramki do zdjęć i inne drobiazgi, które upiększą rysunek. Nie rozumiem jednak dlaczego, w przeciwieństwie do innych bibliotek, ramek nie można skalować.

Pokemon Project Studio zawiera około 1000 gotowych do wykorzystania obrazków. Ich umieszczenie w projekcie jest niezwykle łatwe, wręcz intuicyjne proste. Dzieci na pewno nie będą miały z tym żadnych problemów. Modyfikacji dokonujemy za pomocą prostych i skutecznych funkcji. Możemy obracać, skalować obiekty, czyli zmieniać ich rozmiary i proporcje, dodać cień i poświatę. Zmiany kolejności warstw to następna wygodna opcja. Gotowe obiekty da się "zamrozić". Ale pojawia się tu mały problem. O ile istnieje opcja pozwalająca wybrać kolor tła wyprowadzonego obiektu, o tyle nie da się zmienić barwy samego obiektu (można tylko uczynić go przeźroczystym, dostępne jest stopniowanie tego efektu). A akurat ta opcja byłaby bardzo użyteczna.

Program umożliwia oczywiście wydrukowanie każdego opracowanego projektu. Dostępnych jest wiele funkcji, choćby możliwość drukowania dużych plakatów (do złożenia).

Pokemon Project Studio trafił na półki już w październiku, a więc w tej chwili na pewno jest dostępny w sprzedaży. Kosztuje 79,90 zł, co na pewno nie jest małą kwotą, biorąc pod uwagę ceny aplikacji dla dzieci. Modne rzeczy zawsze były drogie i tak też jest w tym przypadku. Aplikacja uzyskała w moim teście dobrą ocenę. Jest to produkt dobrze zrobiony i interesujący. Czy wart swej ceny? To już zależy od zasobności portfela...

ⓘ INFO

Producent: The Learning Company ■ **Dystrybutor:** CD Project ■ **Wymagania:** Windows 9x, P 100 MHz, 16 MB RAM, CD ROM 2x, grafika 800 x 600

Internet: http://www.cdprojekt.com/

Sprzętowe CIEKAWOSTKI

Nowości Sprzętowe

Stacjonarny odtwarzacz

Najnowszy odtwarzacz DVD Video/Audio Panasonic DVD-RA61 opracowano z myślą o szerokim gronie odbiorców pragnących cieszyć się jakością płyt DVD Audio za niewielkie pieniądze (przystępna cena). Urządzenie będzie dostępne na polskim rynku w cenie nieznacznie przekraczającej kwotę dwóch tysięcy złotych, czyli w cenie średniej jakości odtwarzacza DVD Wideo. Urządzenia zgodne ze standardem DVD Audio cechują się dużą wiernością odtwarzanej muzyki. DVD-RA61 oprócz płyt DVD Audio, odtwarza również płyty nagrane w formatach: DVD Wideo, CD-DA, CD Wideo, CD-R i CD RW. Poza tym umożliwia również odtwarzanie plików nagranych w formacie MP3 i zapisanych na płytach CD R lub CD RW. Perfekcyjną jakość muzyki zapewnia możliwość wyłączenia trybu wizyjnego w odtwarzaczu i przejścia na tzw. audio mode - czy i tryb odtwarzania wyłącznie dźwięku. DVD-RA61 ma wbudowane dekodery wielokanałowego dźwięku stereofonicznego DTS i Dolby Digital. Dodatkowo wyposażono go w wyjścia cyfrowe wielokanałowego dźwięku dookolnego (DTS Dolby Digital i MPEG2). Korzystanie z wbudowanego gniazda słuchawkowego nie powoduje utraty jakości dźwięku - w odtwarzaczu DVD RA61 zastosowano zaawansowany system wirtualnego dźwięku dookolnego (Virtual Sound System), który można wykorzystać podczas korzystania ze słuchawek stereofonicznych. Stabilną pracę odtwarzacza zapewnia system tzw. wirtualnej baterii (Virtual Battery Operation). System ten redukuje zakłócenia powstające przy zmianach napięcia oraz niweluje zakłócenia pochodzące z urządzeń zewnętrznych. Entuzjaści kina domowego powinni być usatysfakcjonowani parametrami technicznymi, jakie oferuje model DVD-RA61. Zastosowany 54-megahercowy przetwornik analogowo-cyfrowy zapewni obraz najwyższej jakości. Możliwość regulacji obrazu, m.in. jaskrawości, koloru, kontrastu i ostrości, oraz wbudowany tryb kinowy (Cinema Mode) pozwolą dostroić obraz do indywidualnych upodobań użytkownika. Cinema Mode rozjaśnia obraz, zmniejsza jego poświatę i wydobywa szczegóły.

Wygodną obsługę urządzenia zapewnia pilot zdalnego sterowania wyposażony w wygodny manipulator (dżojstik). Ustawienia parametrów użytkowych odtwarzacza można dokonać, uruchamiając rozbudowany graficzny interfejs użytkownika (GUI). DVD RA61 będzie dostępny na polskim rynku w listopadzie. Sugerowana cena detaliczna to 2199 złotych.

www.panasonic.com

Gigaherce

Jak poinformował serwis The Register, firma Motorola obserwując rozwój platform Intela i AMD, postanowiła w końcu odświeżyć własną linię procesorów i zapowiedziała wprowadzenie w niedługim czasie układów z serii PowerPC G5. Częstotliwości, z jakimi pracować będą nowe kości, to - odpowiednio: 1,2; 1,4 oraz 1,5 GHz. Ciekawostką jest fakt, że podstawowa częstotliwość, z jaką będzie taktowana magistrala, jest identyczna do tej w procesorach P4 Intela i wynosi 400 MHz. Zapewne znajdą one zastosowanie w najnowszych konstrukcjach spod znaku Macintosha. Pierwszych urządzeń tego typu należy spodziewać się już na początku 2002 roku.

www.theregister.co.uk

Gwiazdozbiór

Cassiopeia Fiva MPC-216 XL to nowy notebook, który zaprezentowała firma Casio. Jest to jeden z pierwszych komputerów tego typu, jaki wyposażono w dwa systemy operacyjne, gdzie umożliwiono korzystanie z każdego z nich, lecz nie obu jednocześnie. Systemami tymi są Microsoft Windows XP oraz Midori Linux. Sercem konstrukcji jest układ Crusoe TM5600; waga urządzenia nie przekracza kilograma. Cena także nie powinna być zbytnio wygórowana, gdyż skalkulowano ją poniżej poziomu tysiąca dwustu dolarów amerykańskich.

www.nikkeibp.asiabiztech.com
www.casio.co.jp

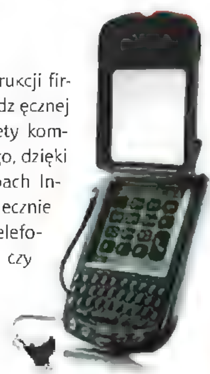
Zegarek?



Wrist PDA to propozycja firmy Fossil dla ludzi w ciągłym biegu, czyli zapracowanych lub sportowców, którzy pragną mieć przy sobie wygodny elektroniczny notes spełniający jednocześnie rolę zegarka i terminarza. Do pamięci urządzenia wbudowano system PalmOS, zaś dane pobierane są z urządzeń zewnętrznych (np. z komputera) przez port podczerwieni. Sercem urządzenia jest procesor produkowany przez firmę Epson (ośmiobitowy). Ponad tysiąc wpisów zajmuje niecałe sto dziewięćdziesiąt kilobajtów pamięci. Cena tego cacka nie ma przekroczyć stu pięćdziesięciu dolarów.

www.fossil.com

Ma pan telefon?



Treo to nazwa jednej z najnowszych konstrukcji firmy Handspring, znanej z palmtopów o wdzięcznej nazwie Visor. Nowe urządzenie łączy zalety komputera ręcznego oraz telefonu komórkowego, dzięki czemu surfowanie w przebogatych zasobach Internetu oraz obsługa faksów stają się bajecznie proste. Nie trzeba przecież łączyć Treo z telefonem za pomocą specjalnych przejściówek czy niewygodnych przewodów, których wtyczki niejednokrotnie ulegają uszkodzeniu (miniaturyzacja). Potencjalny klient otrzymuje do wyboru wersję tradycyjną, czyli obsługiwaną specjalnym wskaźnikiem-rysikiem, lub z dołączoną klawiaturką poprawiającą wygodę pracy. Cena nie ma przekroczyć czterystu dolarów.

www.handspring.com

Echhhh... te półprzewodniki

Intel zaprezentował podstawy nowych technologii, dzięki którym możliwe stanie się tworzenie... a jakże by inaczej, jeszcze mniejszych, zawierających gęściej upakowane ścieżki oraz tranzystory układów scalonych. Firma zapowiada wyprodukowanie w krótkim czasie szybszych wersji procesorów. Poczekamy, zobaczymy i kto wie, może przetestujemy.

www.intel.com

Osobisty



Osiemdziesiąt gigabajtów można zmagazynować na przenośnym dysku twardym, jaki niedawno zaprezentowała firma Maxtor. W Personal Storage 3000DV, gdyż taką nosi nazwę to urządzenie, talerze wirują z prędkością 7200 obrotów na minutę. Dane przesyłane są poprzez port FireWire.

www.maxtor.com

Fotografuj sobie

QV-4000 to nowy aparat cyfrowy firmy Casio. Od wcześniejszych modeli odróżnia go całkiem nowa matryca CCD, wyprodukowana przez Sony z ponad 4 milionami punktów.



W modelu QV-4000 wprowadzono możliwość wyboru ustawiania ostrości dla 9 predefiniowanych punktów kadru. Dzięki zastosowaniu specjalnego programu Auto Exposure Bracketing (AEB) aparat dokonuje automatycznego naświetlenia trzech różnych klatek. Po późniejszym zobaczeniu zdjęć możemy wybrać jedno, naszym zdaniem najlepiej wykonane.

Jedna z nowych funkcji umożliwia "zmiękczanie" fotografowanego obiektu już w trakcie wykonywania zdjęcia - do tej pory wykonywanie tego typu zdjęć możliwe było tylko przy wykorzystaniu klasycznego aparatu i specjalistycznych filtrów. Efekt ten pozwala na uzyskanie charakterystycznych mglistych, romantycznych ujęć, które eksponują w specyficzny sposób dany obiekt. Zmieniono wygląd aparatu i związany z tym sposób jego obsługi. Tak jak w młodszych pokoleniach rodziny QV, najnowszy model Casio ma wysokiej klasy obiektyw zmienno-ogniskowy firmy CANON F=35-100 mm (ekwiwalent dla aparatu małoobrazkowego), monitor LCD oraz wizjer optyczny z regulacją dioptrii, możliwość nagrywania filmów w formacie AVI, funkcję Best Shot, pomocną przy wykonywaniu trudnych zdjęć.

www.casio.com

Jak co roku

Co kilka miesięcy donosimy Czytelnikom CD-Actiona, że firma IBM zabiera się za tworzenie kolejnego, bardziej zaawansowanego i szybszego superkomputera, który ma swoją wydajnością przyćmić wszystkie inne, jakie do tej pory powstały. Blue Gene/L to konstrukcja, która jest w stanie wykonać dwieście bilionów obliczeń w ciągu jednej sekundy; wykorzystana zostanie do prac z zakresu fizyki oraz obliczeń inżynieryjnych. Skoro kilkadziesiąt razy wolniejsza wersja była zdolna wygrać z Kasparowem, do czego można by zmusić tę maszynkę? Może partyjkę Quake'a?

www.ibm.com

Nowości Sprzętowe



Ostry?

SHARP wprowadził na polski rynek dwa nowe projektory multimedialne: modele PG-M15S i PG-M15X. Urządzenia te - przy wadze wynoszącej zaledwie 1,6 kg - dysponują siłą światła 1 100 ANSI lumenów. Rozdzielczość natywna w przypadku modelu PG-M15X wynosi 1024 x 768 pikseli, a dla PG-M15S 800 x 600 pikseli. Gwarantem doskonałej jakości prezentacji jest kontrast na poziomie 500:1. Projektory pozwalają na uzyskanie obrazu o przekątnej od 1,02 do 5,08 m, a dzięki zastosowaniu gniazda DVI urządzenia SHARP PG-M15S i PG-M15X mogą współpracować zarówno z analogowymi, jak i cyfrowymi kartami graficznymi komputerów. Innym atutem, który zwiększa uniwersalność zastosowań nowych projektorów, jest zintegrowany głośnik o mocy 2 W. Dzięki niemu osoba prowadząca prezentacje może doskonale radzić sobie bez dodatkowego sprzętu nagłośnieniowego. PG-M15S i PG-M15X wyposażono również w funkcje, takie jak automatyczne dostrajanie, cyfrowa korekcja efektu trapezu, elektroniczna lupa, stop-klatka oraz wyciemnienie obrazu. Tak duże możliwości kontrastują z gabarytami urządzeń - wymiary obu modeli wynoszą zaledwie 225 mm x 50 mm x 176 mm. Doskonałe połączenie pełnej mobilności z wysoką jakością oferowanego obrazu sprawia, że nowe urządzenia firmy SHARP są niewątpliwie jednymi z najnowocześniejszych urządzeń w klasie ultraprzenośnych. Projektory SHARP PG-M15S i PG-M15X objęto 2-letnią gwarancją. Ceny netto wynoszą: PG-M15X - 19 990 zł i PG-M15S 14 990 zł.

www.sharp.com



Ciekawy "kombajn"

MEDIA-TECH zaprezentował nowy rodzaj wielofunkcyjnego aparatu cyfrowego TRIPLE MODE DIGITAL CAMERA MT404. Jest to urządzenie łączące funkcje aparatu fotograficznego, kamery internetowej, kamery wideo oraz dyktafonu. Niezła optyka, sensor optyczny CMOS, automatyczna regulacja ostrości i parametrów obrazu w połączeniu z rozdzielczością VGA 640 x 480 pikseli umożliwiają wykonywanie zdjęć w pełnej, 24-bitowej palecie

MP3 z krążka

Panasonic SL-MP50

techNICK

Nie będę się rozpisywał nad popularnością odtwarzaczy MP3, gdyż jest to kwestia bezdyskusyjna. Po okresie traktowania tego formatu z dystansem największe światowe firmy rozpoczęły sprzedaż nowych urządzeń, które obsługują ten rodzaj plików.

Panasonic znany jest z produkcji wysokiej klasy konstrukcji Audio-Wideo. Tym razem zaprezentujemy przenośny odtwarzacz płyt CD-Audio, który jednocześnie jest w stanie odczytać dane zapisane na krążkach CD-R/RW - pliki z muzyką skompresowaną do formatu MP3. Ciekawostką jest fakt, że SL-MP50 bez problemu radzi sobie z nośnikami zawierającymi nawet kilkanaście katalogów z plikami i samodzielnie dzieli je na tak zwane albumy. Dzięki temu bez specjalnego pilota możliwe jest szybkie wybieranie poszczególnych utworów. Mankamentem okazuje się niewielki wyświetlacz, który niestety nie pokazuje tytułów utworów lub nazw plików. Całość zasilana jest dwoma bateriami AA (standardowe paluszki), które wystarczają na kilka godzin nieprzerwanego odtwarzania. Do zestawu dołączono także odpowiedni zasilacz, który zapewni pracę na tak długo, dopóki nie odłączymy go od sieci.
Słuchawki douszne jako część zestawu są w stanie przenieść większość pasma dźwiękowego - basy można wzmocnić za pomocą systemu S-XBS, dzięki czemu dźwięk staje się bogatszy.

Nie sposób jednak pominąć problemów, jakie pojawiają się w przypadku płytek nagranych w systemie wielosesyjnym, ponieważ zdarza się, że system nie jest w stanie odczytać wszystkich katalogów i "zapętla się".



Panasonic SL-MP50 gabarytami przypomina popularne odtwarzacze CD-Audio, lecz dodatkowo charakteryzuje się możliwością odgrywania plików MP3.

Dane techniczne:

Nośnik: płytki CD-R/RW ■ **Zasilanie:** 2 baterie AA ■ **Dodatkowe:** słuchawki, zasilacz

Panasonic SL-MP50 jest ciekawym urządzeniem, które znakomicie sprawdza się jako odtwarzacz CD-Audio oraz MP3. Dodatkowe opcje w rodzaju tworzenia albumów z katalogów plików MP3 (z płytki) oraz wzmocnienia basów podnoszą atrakcyjność konstrukcji.

ⓘ Panasonic SL-MP50

Cena: **999 zł*** ■ Dostarczył: **PANASONIC POLSKA Sp. z o.o.**, al. Krakowska 4, 02-284 Warszawa, tel. (0 22) 338 11 00, faks (0 22) 338 12 00

👍 gabaryty zbliżone do standardowych odtwarzaczy CD-Audio ■ tworzenie albumów (z katalogów plików)

👎 czasem nie potrafi rozpoznać formatu płyty

Internet: **www.panasonic.com.pl**

Piąty element?

Creative WebCam 5

techNICK

Kolejne wcielenia niektórych urządzeń wnoszą raczej kosmetyczne poprawki, za to trudno dostrzec jakieś większe zmiany wprowadzane przez producentów. Czy tak jest w istocie, można się przekonać testując różnego rodzaju konstrukcje dostępne na rynku.

Jeśli chcesz prowadzić wideokonferencje bądź przesyłać znajomym zdjęcia lub animacje ze swoją osobą, to kamery internetowe są urządzeniami, którymi powinieneś się zainteresować.

Dane techniczne:

■ **Rozdzielczość:** do 640 x 480 punktów ■ **Podłączenia:** Port USB ■ **Długość przewodu:** 180 cm

Creative jest firmą, która za cel postawiła sobie dostarczanie użytkownikom coraz ciekawszych, bardziej funkcjonalnych i doskonalszych produktów. Jednym z produktów poddanych ostatnio gruntownemu odświeżeniu jest internetowa cyfrowa kamerka WebCam 5. Matrycę rozpoznającą obraz przechodzący przez soczewki obiektywu umieszczono w estetycznej, niewielkiej obudowie, która spoczywa na stópce pokrytej od spodu dość dobrej jakości gumą. Obudowę można obracać w niemal dowolnym kierunku, dzięki czemu skierowanie kamery w odpowiednie miejsce nie powinno nastręczać problemów. Jednakże cienki, lecz dość sztywny przewód połączeniowy nie pozwala na zbyt dużą swobodę manewrowania lekką kamerą. Także zamontowany w górnej części obudowy przycisk migawki jest zbyt "twardy", co powoduje zmianę pozycji urządzenia i wywołuje frustrację przy ustawianiu jej na nowo.



Obraz przekazywany za pomocą produktu Creative charakteryzuje się dobrym nasyceniem barw i dostateczną jasnością.

Za pomocą bogatego pakietu programów możliwa jest obróbka zdjęć i sekwencji filmowych, wysyłanie ich pocztą elektroniczną czy umieszczanie na stronach WWW. Oczywiście nic nie stoi na przeszkodzie, by "nadawać na żywo" obraz widziany okiem kamery poprzez Internet oraz prowadzić wideokonferencje.

WebCam 5 to kolejna propozycja firmy Creative dla internautów oraz osób pragnących zaprezentować siebie lub dowolne inne zjawiska szerszemu gronu ludzi.

ⓘ Creative WebCam 5

Cena: **225 zł*** ■ Dostarczył: **Creative Labs (Irl) Ltd.**, Przedstawicielstwo w Polsce, ul. Bzowa 21, 02-708 Warszawa, tel. (0 22) 853-02-66, www.creative.pl

👍 estetyczny wygląd ■ niezła jakość obrazu

👎 zbyt lekka ■ sztywny przewód połączeniowy

Internet: **www.soundblaster.com**

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

Nowości Sprzętowe

kolorów. Wbudowana pamięć 64 MB pozwala wykonać 26 zdjęć w rozdzielczości VGA lub 107 zdjęć w rozdzielczości CIF (352 x 288 pikseli). Ta sama pamięć może być wykorzystana do nagrania łącznie 18 minut dźwięku. Możliwe jest również równoległe zapisywanie w tej samej pamięci i obrazów, i dźwięków, ale nie obrazu z dźwiękiem. Dodatkową zaletą jest wbudowana lampa błyskowa zaopatrzona we własny wyłącznik. Jest zatem możliwe robienie zdjęć również przy słabym oświetleniu. W trybie aparatu cyfrowego MT404 pojedyncze zdjęcia robi się po naciśnięciu przycisku lub automatycznie z samowyzwalaczem (opóźnienie 15 sekund). Możliwe jest również nagranie kilku-, kilkunastosekundowej sekwencji filmowej (długość zależy od rozdzielczości). Po podłączeniu do komputera za pomocą znajdującego się w zestawie kabla USB, MT404 zamienia się w kamerę internetową, która w połączeniu z oprogramowaniem komunikacyjnym Windows (np. MS NetMeeting) można z powodzeniem wykorzystywać jako wideotelefon. W zestawie - oprócz kamery znajduje się płyta z oprogramowaniem znanym m.in. z urządzenia MT402 (Photo Express 3.0SE, AVI Creator, Voice Recorder), solidny futerał z możliwością umocowania np. na paska oraz pasek na nadgarstek. Obsługa kamery jest bardzo prosta dzięki dużemu i wyraźnemu wyświetlaczowi LCD oraz systemowi zmiany trybów pracy - za pomocą jednego przycisku. Na wyświetlaczu pokazany jest również stan baterii, które umożliwiają wykonanie ponad 500 zdjęć. Dzięki znormalizowanemu, nagwintowanemu otworowi w podstawie urządzenia można je również mocować na standardowym statywie fotograficznym. Cena detaliczna nie przekracza 400 złotych.

500 GB na jednym nośniku!

Aby wyjść naprzeciw potrzebom wciąż rozwijającego się rynku, SONY wprowadza napędy taśmowe wykorzystujące nową technologię S-AIT. Przewidywane jest, że przed końcem 2002 roku na pojedynczej kasecie z taśmą o szerokości pół cala będzie można umieścić aż 500 GB nieskompresowanych danych oraz uzyskać transfer na poziomie 30 MB/s. Napęd S AIT wykorzystuje opracowaną i wykorzystywaną przez SONY skalowalną, jak i niezawodną technologię AIT. Technologia zapisu helikalnego na taśmie znana jest z wysokiej gęstości upakowania danych - wyśmienitej wydajności. Oferuje przy tym wysoką niezawodność oraz długi czas użytkowania. Plany rozwojowe nowej

---

Nowe generacje

Mitsubishi Diamond Pro 740 SB

■ Mike-L

Nadtytuł mówi o nowych generacjach... kineskopów. Kilkanaście miesięcy temu użytkownicy niemal oszaleli na punkcie kineskopów o płaskich ekranach i to zarówno stosowanych w telewizorach, jak i monitorach komputerowych.

Obecnie tworzone są lampy kineskopowe drugiej generacji, które zapewniają wyższą jasność, kontrast oraz dokładniejsze odwzorowanie kolorów. Co ciekawe, coraz więcej konstrukcji wyposażane jest w systemy redukujące wrażenie wklęsłości obrazu na płaskim ekranie.

Najnowszy opracowany przez inżynierów kineskop ma monitor Mitsubishi Diamond Pro 740 SB - jest to siedemnastocalowa konstrukcja o niemal idealnym obrazie.

Czy aby na pewno twierdzenie to jest adekwatne do rzeczywistości? Obraz wyświetlany na ekranie charakteryzował się świetną geometrią. Po włączeniu urządzenia i pozostawieniu go w trybie pracy przez kilka godzin, dokonałem korekty anomalii (skrzywienie poduszkowe i trapezowe). Udało się dopasować obraz do maksymalnego obszaru roboczego kineskopu. Tak na środku, jak i w rogach nie zauważyłem nieostrości czy problemów z konwergencją (umiejscowieniem trzech składowych kolorów względem punktu, na jaki się składają).

Jeśli jednak zdarzy się sytuacja, w której konieczne będą regulacje obrazu, oprócz standardowych ustawień mamy do wyboru opcję CTF Auto Adjust (automatyczne dopasowywanie wielkości obrazu - podobnie jak w ekranach LCD).



Mitsubishi Diamond Pro 740 SB charakteryzuje się świetnymi parametrami technicznymi oraz niezłą jakością obrazu wyświetlanego na ekranie.

Monitory Mitsubishi Diamond Pro 740 SB, jeśli tylko każdy egzemplarz będzie charakteryzował się takimi parametrami jak testowany przez nas, mogą wnieść sporo nowego na polskim rynku. Doskonałe parametry oraz wysoka jakość obrazu warte są wydania ponad tysiąca pięciuset złotych. Polecam.

Dane techniczne:

■ **Kineskop:** 17" ■ **Obszar roboczy:** 315 na 236 mm ■ **Plamka:** 0,25 mm
■ **Odchylanie pionowe:** 55-160 Hz ■ Odchylanie poziome: 31-96 MHz

Mitsubishi Diamond Pro 740 SB

Cena: **1700 zł*** ■ Dostarczyt: **Veracomp S.A.**, ul. Zawiła 61, 30-390 Kraków, tel. (0 12) 252 55 55, faks (0 12) 252 55 00

+ doskonała jakość obrazu ■ spore możliwości regulacji
− cena

Internet: www.veracomp.com.pl, www.mitsubishi.com

Nowe rozwiązania

Chaintech CT-7VJDA

■ techNICK

Jedną z pierwszych konstrukcji, które wykorzystują układ VIA KT266A i które pojawiły się na polskim rynku, jest płyta główna firmy Chaintech oznaczona symbolem CT-7VJDA. Płyta ma kilka ciekawych funkcji, które warto przybliżyć czytelnikom CDA.

Płytę przeznaczono do obsługi procesorów produkowanych przez firmę AMD, czyli Duronów, Athlonów i najnowszych konstrukcji oznaczonych symbolem XP. Całość zaprojektowano w formacie ATX, a do rozbudowy udostępniono pięć złączy PCI, jedno AGP oraz jedno CNR (modemy) i ACR (Advanced Communication Riser). ACR jest nowym rozwiązaniem, które pozwala na instalację kart (dopiero opracowywanych) łączących funkcje karty dźwiękowej, sieciowej i modemu. Minusem tego rozwiązania jest to, że przy stosowaniu urządzeń podłączanych do ACR-a nie można jednocześnie korzystać z portów PCI. Ciekawostką jest zastosowanie układu dźwiękowego CMI8738-6ch-LX, który jest nieco uboższą wersją opisywanego przy okazji karty Zoltrix Nightingale Pro 6 (patrz str. 133).

Spory radiator na układzie KT266A oraz wysokie kondensatory, umiejscowione tuż przy złączu Socket 462, uniemożliwiają montaż sporych rozmiarów systemów chłodzących procesory.

Chaintech CT-7VJDA jest ciekawą alternatywą dla konstrukcji oferowanych przez firmy Asus, MSI czy ABIT.



Dane techniczne:

■ **Dla procesorów:** AMD Duron/Athlon/Athlon XP ■ **Podstawka:** Socket 462 (Socket A) ■ **Pamięci:** 3*DDR
■ **Chipset:** KT266A+VT8233
■ **Złącza:** 1*AGP, 5*PCI, 1*CNR, 1*ACR ■ **Kontroler RAID:** brak
■ **Inne:** wbudowany układ dźwiękowy CMI8738-6ch-LX

Jak przystało na najnowocześniejszy chipset VIA płyta Chaintecha obsługuje jedynie pamięci DDR zapewniające większą wydajność od dotychczas użytkowanych modułów SDRAM PC133. Overclockerów zainteresuje zapewne fakt, że mnożnik procesora można ustawić przełącznikami typu DIP, a częstotliwość magistrali za pomocą odpowiedniej opcji w BIOS-ie Phoenixa.

Chaintech CT-7VJDA jest bardzo ciekawą konstrukcją, choć nie jest to najszybsza platforma, która wykorzystuje zestaw najnowszych układów VIA.

Chaintech CT-7VJDA

Cena: **515 zł*** ■ Dostarczy: **PRONOX TECHNOLOGY S.A.**, ul. Paderewskiego 32c, 40-282 Katowice, tel (032) 207-57-93, faks (032) 207-57-83, www.pronox.com.pl

+ wbudowany niezły układ dźwiękowy ■ przyszłościowe złącze ACR
− umiejscowienie kondensatorów tuż przy podstawce procesora

Internet: **www.chaintech.com.tw**

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

Nowości Sprzętowe

Atomowa miniaturka

Zoltrix Atom Mouse

■ techNICK

Właściciele notebooków zazwyczaj korzystają z tak zwanych TouchPadów (głaskadełek po naszemu). Nie zawsze są z tego zadowoleni, a standardowa mysz zabierana w podróż nie dość, że jest niewygodna w transporcie, to jej użytkowanie nastręcza problemów, ponieważ wymaga sporo miejsca do pracy.



Wiele firm próbuje stworzyć konstrukcję, która zapewniłaby wygodę podczas pracy w podróży. Jedną z nich jest Zoltrix, prezentujący konstrukcję nazwaną Atom Mouse. Wielka nazwa jak dla urządzenia, które gabarytami przypomina niewielką zapalniczkę lub po prostu breloczek do kluczy. Jednak jest to w pełni funkcjonalne urządzenie wyposażone w dwa przyciski. Mysz podłącza się do komputera za pomocą półtorametrowego przewodu zakończonego wtyczką USB (system automatycznie ją wykrywa). Ciekawostką jest zastosowany system, który odczytuje ruchy urządzenia - składa się z dwóch niezależnych... hm... pokręteł uruchamianych ruchami urządzenia (przypominają śmigła). Standardowe myszki optomechaniczne wykorzystują kulkę, której tu nie zastosowano ze względu na oszczędność miejsca, i system ten całkiem dobrze się sprawuje, mimo że zdarzają się sytuacje, gdy kursor na ekranie za żadne skarby nie chce się przesunąć. Oczywiście po pewnym czasie okazało się, że po prostu zbyt mocno uchwyciłem mysz palcami - lekko uniosłem ją nad powierzchnią, po której miała się poruszać. Potem współpraca nie sprawiała większych problemów.

Dane techniczne:

Podłączenie: USB ■ **Technologia:** sensory mechaniczne ■ **Liczba przycisków:** 2 ■ **Przewód:** 150 cm ■ **Dodatkowe:** brak

Muszę przyznać, że Zoltrix Atom Mouse jest konstrukcją, która na początku wywołuje kontrowersje (strasznie mała bestyjka), lecz po kilkudziesięciu minutach można się do niej przyzwyczaić i zapomnieć, że gdzieś poniżej klawiszy jest "głaskadełko" (w notebooku).

Zoltrix Atom Mouse

Cena: **40 zł*** ■ Dostarczyl: **MEGABAJT**, ul. Rydgiera 8, 01-793 Warszawa, tel. (0 22) 633 11 99, faks (0 22) 693 86 06, www.megabajt.com.pl

(+) niemal mikroskopijne rozmiary ■ ciekawy pomysł na odczyt ruchu

(−) przewód podatny na uszkodzenia

Internet: **www.zoltrix.com**

Pamiętliwy breloczek

Netac OnlyDisk

■ Mike-L

Dużo pisaliśmy już o przenoszeniu danych. Były napędy Zip, nagrywarki CD-R, CD-RW, DVD-R i DVD-RW, nawet napędy taśmowe i zewnętrzne dyski twarde. Ale o tym, co trafiło do naszej redakcji, nie słyszeliście zapewne zbyt wiele.



Netac OnlyDisk może być używany do wielu celów, lecz przede wszystkim jest to doskonały nośnik danych, odporny na wilgoć, kurz, wstrząsy oraz pola magnetyczne.

Firma Netac jest jednym z producentów, którzy zajmują się tworzeniem urządzeń bezprzewodowych służących do przenoszenia danych. Bezprzewodowość polega nie na przesyłaniu informacji poprzez promienie podczerwone czy fale radiowe, lecz na podłączeniu ich bezpośrednio do komputera i używaniu. OnlyDisk to rodzina konstrukcji wykorzystujących pamięci flash mieszczących się w obudowach nie większych od małej zapalniczki, podłączanych do komputera poprzez złącze USB.

OnlyDisk Driverless to nośnik, który wymaga użycia odpowiednich sterowników (z CD-ROM-u) w systemach Windows'98 i Mac OS, gdyż inne wykrywają go jako "Przenośną Pamięć Masową USB" i od razu pozwalają na użytkowanie. OnlyDisk Double Security jest odpowiednikiem poprzedniej konstrukcji, z tą różnicą, że może zostać zabezpieczony hasłem, a na dodatek dane na nim przechowywane można zaszyfrować.



Obydwa urządzenia wyposażono w przełącznik uniemożliwiający przypadkowe skasowanie danych, a także diodę sygnalizującą stan pracy - gdy miga, nie należy wyjmować nośnika z portu USB, gdyż grozi to utratą danych.

Dane techniczne:

Podłączenie: USB ■ **Pojemność:** 16 MB (egz. testowe) ■ **Dodatkowe:** możliwość szyfrowania (model Double Security)

Urządzenia działają nadzwyczaj sprawnie, a ich małe gabaryty sprawiają, że można zawiesić je na szyi lub przypiąć do paska, co pozwala na ich swobodne przenoszenie. Pojemność (minimalnie 8 MB, a maksymalnie 1 GB, w przypadku testowanych - 16 MB) pozwala na przeniesienie sporej ilości tekstu, a nawet obrazków czy innych danych pomiędzy domem, biurem lub kafejką internetową.

Netac OnlyDisk jest ciekawą alternatywą dla tradycyjnych (sporych gabarytowo) nośników.

Netac OnlyDisk Driverless i Double Security

Cena: **199 zł* (Driverless), 169 zł* (Double Security)** ■ Dostarczyl: **CONRAD TECHNOLOGY LTD.** Suite A1013, 10th Floor, Block A, Tonic Industrial Center, 26 Kai Cheung Road, Kowloon Bay, Hong Kong, tel. (852) 3107 0990 tel PL: 0603 953 549

(+) niewielkie gabaryty (mobilność) ■ prostota instalacji w nowych systemach operacyjnych

(−) cena

Internet: **www.conradtechnology.com**

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

technologii S AIT zakładają skalowalność przyszłych rozwiązań nawet do pojemności 4 TB na pojedynczej kasecie. Napędy S AIT wykorzystują także udoskonalone i nowatorskie rozwiązania, towarzyszące technologii AIT, takie jak nośnik typu AME oraz głowice typu Hyper Metal. Napęd S AIT wykorzystuje także, udoskonaloną już w napędach AIT 3, technologię R MIC, czyli układu pamięci danych na kasecie. Nowe napędy powinny pojawić się pod koniec przyszłego roku, a ich koszt nie powinien przekroczyć 10 000 USD.
www.alstor.com.pl

Most?

Firma MICROSENS rozszerzyła asortyment produktów Enterprise Access o nowe bridge Fast Ethernet. Zastosowanie mostów umożliwia sprzężenie segmentów Ethernet lub Fast Ethernet zgodnie z normą IEEE802.3u przy równoczesnym dopasowaniu prędkości transmisji.

Zintegrowanie zarówno sprzętu starszego typu, jak i istniejących już segmentów Ethernet z szybkimi sieciami Fast Ethernet, bazującymi na światłowodach, często stanowi problem. Za pomocą konwertera miedź/światłowód można łatwo zrealizować konwersję mediów, jednak dopasowanie prędkości nie jest możliwe. Środkiem zaradczym okazuje się zastosowanie bridge a o dwóch portach, który oprócz konwersji mediów, umożliwia również odpowiednie dopasowanie szybkości transmisji danych. Realizowana jest przy tym autonegocjacja prędkości transmisji danych 10/100 Mbit/s. Dodatkowo możliwa jest kombinacja trybów pracy half i full duplex. Ograniczenia odległości dla segmentów Ethernet (5 km) i Fast Ethernet (412 m), występujące w trybie half duplex, mogą być pominięte w trybie pracy full duplex. Tą drogą sieci bazujące na koncentratorze, te które pracują wyłącznie w trybie half duplex, mogą być rozbudowane pod względem zasięgu transmisji.

Przy projektowaniu dzisiejszych sieci światłowodowych po stronie centralnej stosuje się przede wszystkim przyłącza Fast Ethernet. Łączenia portów Ethernet i Fast Ethernet unika się ze względu na koszty. Jednak często do sieci trzeba przyłączać komponenty z portami 10 Mbit/s (np. drukarki, terminale). Do tego rodzaju zastosowań MICROSENS oferuje opcjonalnie bridge świa-

Nowości Sprzętowe

łłowód/światłowód (Ethernet 10Base-FL na Fast Ethernet 100Base-FX). Konfiguracja portu miedzianego odbywa się automatycznie za pośrednictwem protokołu autonegocjacji (10/100Base-TX) albo ręcznie za pośrednictwem wbudowanych przełączników konfiguracyjnych. Port światłowodowy konfigurowany jest ręcznie do trybu pracy half względnie full duplex. Dzięki funkcji Auto Crossing po stronie skrętkowej nie jest konieczne rozróżnianie kabli skrzyżowanych (1x1) oraz prostych (1:1). Bridge rozpoznaje automatycznie podłączenie pinów i sam odpowiednio się konfiguruje. Urządzenie pozwala na realizację różnorodnych aplikacji - oprócz znanego połączenia poszczególnych segmentów sieci 10/100 MBit/s. bridge wykorzystywany jest także w połączeniach światłowodowych jako repeater, co umożliwia proste zwielokrotnienie maksymalnego zasięgu transmisji.

Nowy moduł bridge należy do szerokiej palety produktów z rodziny Enterprise Access. Oprócz obudów wolnostojących użytkownik ma do dyspozycji obudowy 19", w których można umieścić do 12 kart wsuwanych. Przy użyciu obudów wielosłotowych bridge można dowolnie kombinować z wszystkimi innymi modułami tej samej serii. Opcjonalnie możliwe jest zintegrowanie z istniejącą platformą zarządzania SNMP/webbased.

www.microsens.com



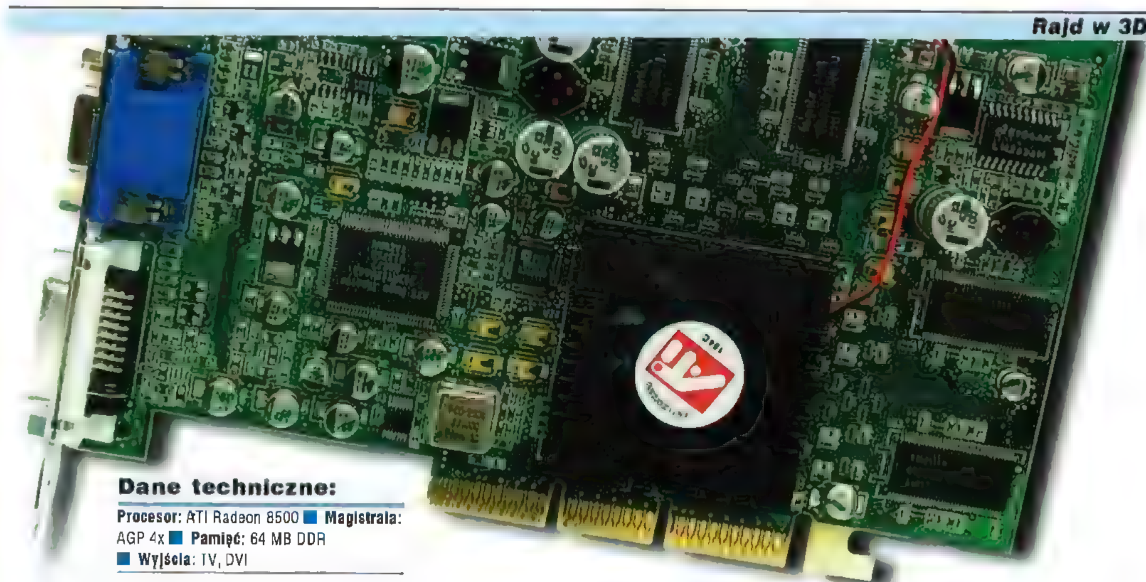
Czytniki

Od niedawna w ofercie firmy Alstor znalazły się karty pamięci typu CompactFlash™, produkowane przez firmę SanDisk. Ofertę wzbogacono o karty standardu MMC i SD oraz adaptery umożliwiające wykorzystanie tych kart przez szereg urządzeń, m.in. przez cyfrowe aparaty fotograficzne, kamery, dyktafony czy urządzenia GPS. Co więcej, San Disk jest jednym z dwóch (obok Sony) producentów kart typu Memory Stick(r) i te produkty również są dostępne w Alstorze.



Karty pamięci SanDisk CompactFlash™ - producent gwarantuje,

Rajd w 3D



Dane techniczne:

Procesor: ATI Radeon 8500 ■ **Magistrala:** AGP 4x ■ **Pamięć:** 64 MB DDR ■ **Wyjścia:** TV, DVI

Procomp ATI Radeon 8500 wprowadza użytkownika w nową erę obrazu 3D, który już niedługo dane nam będzie oglądać w grach.

Procomp ATI Radeon 8500

■ **techNICK**

Do tej pory na rynku prym pod względem wydajności wiodła firma Nvidia, której układy z serii GeForce 2 i 3 były wręcz niedoścignione. Matrox i ATI zapowiadały wyprodukowanie kości mogących konkurować na polu grafiki 3D z potentatem, lecz zadaniu sprostał jedynie drugi wytwórca.

ATI zaprojektowała układ Radeon 8500, w którym zaimplementowano wszystkie nowinki technologiczne znajdujące się w DirectX 8.1. Dzięki temu programiści opracowujący nowe gry mają olbrzymie pole do popisu w tworzeniu skomplikowanych scen trójwymiarowych. Wbudowany Charisma Engine II to nic innego jak system Transform, Clipping&Lighting (TCL) zajmujący się transformacjami, wycinaniem i oświetlaniem scen, jego elementem jest spotykany już w GeForce3 SmartShader (cieniowanie wierzchołków). Kolejna jednostka to PixelTapestry II zajmująca się obsługą pojedynczych punktów i teksturami (może obsłużyć do sześciu naraz). HyperZ II pozwala na uzyskanie maksymalnego przesyłu danych pomiędzy pamięciami i procesorem 3D, mogąc nawet przekroczyć fizyczne możliwości sprzętu. Do uzyskania takich parametrów stosowanych jest kilka sztuczek, których próżno szukać u konkurencji. Między innym są to systemy Hierarchical Z (pomijanie "niewidocznych" punktów już przy wstępnej obróbce sceny 3D), Z-Compression (kompresja informacji bufora Z) oraz Fast Z-Clear (kasowanie informacji bufora Z po obliczeniu danych każdej klatki obrazu). ATI nie zapomniała także o osobach często odtwarzających filmy z DVD przy użyciu komputera i unowocześniła technologię Video Immersion, poprawiającą jakość wyświetlanego (dekodowanego) obrazu. HydraVision to technologia pozwalająca na obsługę dwóch monitorów lub monitora i telewizora przez jedną kartę (możliwości konfiguracji tego trybu są imponujące). Chociaż nie ma na śledziu drugiego złącza D-Sub (VGA), to dzięki przejściówce do DVI możliwe jest przyłączenie drugiego urządzenia. Kolejną nowinką jest wprowadzenie technologii TruForm, która polega na wielokrotnym zwiększaniu liczby trójkątów, z których budowane są obiekty na ekranie. Dzięki temu kanciaste postaci stają się ładnymi, obłymi modelami (wyglądają naturalniej). A co ciekawe, działa to także ze starszymi grami 3D.

	Test	Jednostka	Procomp ATI Radeon 8500 64 MB DDR	Leadtek WinFast Titanium 200 TDH 64 MB DDR	Asus V8200 Deluxe 64 MB DDR	Gainward GeForce2 Ti/450 TV 64 MB DDR	PowerColor Evil II 64 MB SDRAM
Quake II	800x600 16bit	fps	188,8	241,2	266,4	267,6	149,6
	1600x1200 16bit	fps	166,7	157,1	164,6	149,6	68,0
Quake II	800x600 32bit	fps	192,2	245,5	275,3	264,0	139,4
	1600x1200 32bit	fps	147,5	143,0	154,2	94,0	60,4
Quake III Arena	Fastest	fps	163,2	160,3	166,1	160,1	142,4
	HQ 1024x768	fps	141,4	136,1	137,6	117,9	87,7
	HQ 1600x1200	fps	92,8	83,0	78,1	56,6	36,7
3D Mark 2000	Def. Bench. 16bit	3DMarks	8297	7936	8230	7900	5363
3D Mark 2000	Def. Bench. 32bit	3DMarks	7819	7704	8012	6551	5168
3D Mark 2001	Default Benchmark	3DMarks	6219	5385	5285	3762	2106

Zestaw testowy: AMD Athlon 1.1 GHz, 256 MB RAM PC133, MSI 6330, Windows'98 SE

Wszystkie opcje sterownika są spolszczone, choć tłumacze troszkę się zapędzili, gdyż zakładki takie jak OpenGL widnieją jako OtwartyGL, a Direct3D przemianowano na Bezpośrednie3D.

Karta szybkością dorównuje, a czasem wyprzedza, układ GeForce3, lecz ustępuje wersji Titanium. Wyniki umieściliśmy w tabelce.

Jako że karta nie jest produkowana przez ATI, a jedynie jest "Powered by ATI", to taktowanie układów odbiega nieco od standardu 250 MHz (układ 3D)/500 MHz (pamięci), czyli tak jak w wersji LE. Podkręcenie parametrów do wartość 280/550 MHz powoduje, że wydajność podskakuje o minimum 10%.

Jeśli szukacie szybkiej karty z doskonałym obrazem 2D, 3D wyświetlanym na TV, a dodatkowo interesuje was technologia TruForm, to karta Procomp ATI Radeon 8500 będzie doskonałym wyborem.

ⓘ Procomp ATI Radeon 8500

Cena: **1159 zł*** ■ Dostarczył: **PRONOX TECHNOLOGY SA**, ul. Paderewskiego 32c, 40-282 Katowice, tel. (0 32) 207-57-93, faks (0 32) 207-57-83, www.pronox.com.pl

👍 rewelacyjna jakość obrazu na monitorze oraz TV ■ ogromny potencjał (szybkość, podkręcanie)

👎 dziwne tłumaczenia zakładek sterownika (OtwartyGL ;-))

Internet: **www.procomp.com.tw/usa/english/computer/about/company.asp**

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu

Nowości sprzętowe

że są w pełni kompatybilne z wszystkimi urządzeniami wyposażonymi w złącza dla kart CompactFlash, co nie do końca pokrywa się z prawdą w przypadku konkurencyjnych i nieco tańszych produktów. W sprzedaży karty o pojemności 8-512 MB.

Karty pamięci SanDisk Ultra(tm)CompactFlash - to najszybsze tego typu karty przeznaczone do współpracy z najwyższej klasy profesjonalnymi aparatami cyfrowymi; są idealnym rozwiązaniem dla fotografów, którzy wykonują wiele zdjęć o wysokiej rozdzielczości w krótkim czasie lub fotografują obiekty w ruchu. Odczyt danych przebiega z prędkością 2,8 MB/s., natomiast zapis jest dwukrotnie szybszy niż w przypadku standardowych kart CompactFlash. W sprzedaży karty o pojemności 128-512 MB.

Karty pamięci SanDisk SmartMedia(tm) - wykorzystywane powszechnie w aparatach cyfrowych, odtwarzaczach MP3 i dyktafonach. Są cieńsze niż karty CompactFlash, jednak i co za tym idzie - oferują mniejsze pojemności. W sprzedaży karty o pojemności 8-128 MB.

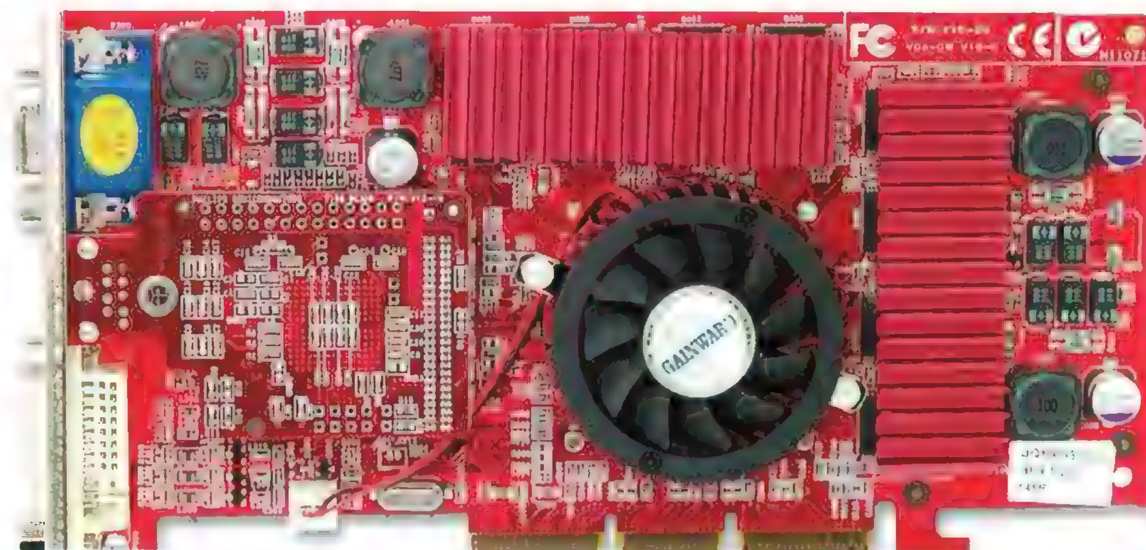
Karty pamięci SanDisk MultimediaMediaCard (MMC) - jak informuje producent, mimo że miniaturowe, są niezwykle odporne na uszkodzenia mechaniczne; co więcej, w pełni kompatybilne z urządzeniami wyposażonymi w złącze MMC. W sprzedaży karty o pojemności 8-64 MB (wkrótce dostępne będą 128 MB).

Karty pamięci SanDisk Secure Digital (SD) - stworzone na bazie kart MMC, dodatkowo zaimplementowano w nich algorytmy zapisu i odczytu, chroniące zapisane dane. W sprzedaży karty i o pojemności 8-128 MB (wkrótce mają się pojawić 256 i 512 MB).

Karty pamięci SanDisk Memory Stick - to urządzenia wielkości gumy do żucia. Jak wspomniano na wstępie, firma SanDisk jest - obok Sony, twórcy tej technologii - jedynym producentem tego typu kart. W sprzedaży karty o pojemności 16-128 MB.

Czytniki SanDisk ImageMate(tm) i SecureMate(tm) - urządzenia wielkości myszy komputerowej ze slotem na kartę pamięci - najszybciej (posiadają złącze USB) i najwygodniej przesyłają dane z karty pamięci do komputera. ImageMate współpracuje z kartami CompactFlash i CompactFlasz typ II, MultimediaCard i SmartMedia, natomiast SecureMate ze standardami SecureDigital i MMC.

SanDisk CompactFlash Adapter - adapter kart CompactFlash do formatu PC Card typu II pozwala na



Pięćsetka

Gainward GeForce2 Ti/500 XP

■ Mike-L

Gainward od dłuższego czasu oferuje karty graficzne w każdym segmencie zapotrzebowania, począwszy od najtańszych i najsłabiej wyposażonych akceleratorów trzeciego wymiaru, aż do urządzeń będących swoistymi kombajnami, które łączą wiele dodatkowych, poza rozrywkowymi, funkcji.

Firma Gainward modelem GeForce2 Ti/500 XP ma zamiar skusić choć część użytkowników, którzy szukają wydajnego akceleratora 3D i cenią sobie dodatkowe możliwości, jakie dają dodatki zaimplementowane przez producenta.

Titanium 500 to najmocniejszy układ z rodziny Nvidia GeForce2, który obecnie jest montowany na kartach sprzedawanych poniżej granicy jednego tysiąca złotych. Zastosowanie szybkich, czternastosekundowych modułów pamięc DDR pozwoliło na znaczne przyspieszenie działania karty. Umieszczono na nich radiatory, zaś ciekawostką jest, że nie są to dwie blaszki, a cztery przyklejone specjalnym klejem termoprzewodzącym do czterech par kości pamięci. Do chłodzenia procesora graficznego użyto radiatora zbudowanego z dwumilimetrowej, okrągłej podstawy i wielu metalowych, cieniutkich blaszek odprowadzających ciepło, które doskonale radzą sobie z nadmiarem energii.

Oprócz standardowego złącza D-Sub (monitorowego) znajdziemy także gniazdo przypominające port S-Video, lecz zawierające znacznie więcej otworów - podpina się doń specjalną przejściówkę pozwalającą wyprowadzić obraz na magnetowid lub telewizor, który dysponuje złączem S-Video lub koncentrycznym (chinch), oraz doprowadzić sygnał wideo ze źródła zewnętrznego. Dzięki temu za niezbyt wygórowaną kwotę można stworzyć amatorskie studio filmowe, umożliwiające zgrywanie filmów do postaci cyfrowej i ich obróbkę. Edycji można dokonywać dzięki dołączonemu pakietowi firmy Ulead, zawierającemu moduły, takie jak Video Studio 5.0 DVD SE oraz Photo Explorer 6. W ciągu kilku dni, przez które dane mi było testować kartę, dość dużo czasu poświęciłem na zabawę funkcjami edycyjnymi karty i oprogramowania.

Praktycznie nie ma istotnych błędów, które mógłbym wytknąć karcie Gainward GeForce2 Ti/500 XP, ale jeśli się dopatrywać... Miłośnicy podkręcania będą trochę zawiedzeni, gdyż bez narażania się na powstawanie błędów w generowanym przez urządzenie obrazie można przyspieszyć jej działanie maksymalnie o dziesięć procent. Co ciekawe przy wyższych taktowaniach pamięci i akceleratora, radiatory nie wykazują zbytniego wzrostu temperatury, lecz mimo to artefakty pojawiają się.

Gainward GeForce2 Ti/500 XP jest bardzo ciekawą propozycją dla osób, które nie chcą wydawać więcej niż dziewięćset do tysiąca złotych na akcelerator z dodatkowymi funkcjami umożliwiającymi obróbkę materiałów filmowych zgromadzonych na kasetach VHS czy w innych formatach.

Dane techniczne:

Procesor: Nvidia GeForce2 Titanium ■ **Magistrala:** AGP 4x ■ **Pamięć:** 64 MB DDR ■ **Wyjście wideo:** S-Video, Composite ■ **Wejście wideo:** S-Video, Composite

Gainward GeForce2 Ti/500 XP

Cena: 880 zł* ■ **Dostarczył: Multimedia Vision**, ul. Konstruktorska 4, 02-673 Warszawa, tel. (0 22) 853 70 00, faks (0 22) 843 91 68

+ obsługa wejść i wyjść wideo ■ niezła wydajność
- słabe możliwości zwiększenia taktowania

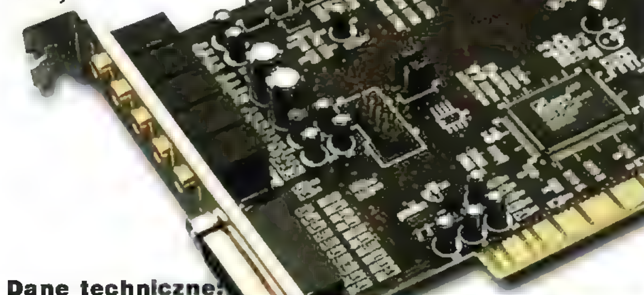
Internet: www.mmv.com.pl, www.gainward.com

	Test	Jednostka	Gainward GeForce2 Ti/500 XP 64 MB DDR	Procomp ATI Radeon 8500 64 MB DDR	Asus V8200 Deluxe 64 MB DDR	Gainward GeForce2 Ti/450 TV 64 MB DDR	PowerColor Kyro II 64 MB SDRAM
Quake II	800x600 16bit	fps	269	188,6	266,4	267,6	149,6
	1600X1200 16bit	fps	170,5	166,7	164,6	149,6	68
Quake II	800x600 32bit	fps	271,3	192,2	275,3	264	139,4
	1600X1200 32bit	fps	112,1	147,5	154,2	94	60,4
Quake III Arena	Fastest	fps	162,5	163,2	166,1	160,1	142,4
	HQ 1024X768	fps	130	141,4	137,8	117,9	87,7
	HQ 1600X1200	fps	65,9	92,8	78,1	56,6	36,7
3D Mark 2000	Def Bench 16bit	3DMarks	8254	8297	8230	7900	5363
3D Mark 2000	Def Bench 32bit	3DMarks	7280	7819	8012	6551	5168
3D Mark 2001	Default Benchmark	3DMarks	4148	6219	5283	3762	2106

Zestaw testowy: AMD Athlon 1.1 GHz, 256 MB RAM PC133, MSI 6330, Windows'98 SE

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

"Nocne" Zoltrixa dźwięki



Zoltrix Nightingale Pro 6 jest świetną podstawą do tworzenia kina domowego oraz do współpracy z urządzeniami wykorzystującymi wejścia i wyjścia cyfrowe, optyczne i elektryczne.

Dane techniczne:

Procesor: CMI8738/PCI-6ch-MX ■ **Wyjścia:** głośniki przednie (stereo), tylne (stereo), subwoofer i centralny ■ **Wejścia:** wejście mikrofonowe i liniowe ■ **Cyfrowe:** wejścia i wyjścia (optyczne i elektryczne) ■ **Dodatkowe:** port joysticka/MIDI

Zoltrix Nightingale Pro 6

■ **Maciej Lewczuk**

Niedawno przedstawialiśmy kartę muzyczną, która korzystała z procesora dźwiękowego CMI8738/PCI-6ch-MX, pozwalającego na uzyskanie doskonałych efektów przy niezbyt wysokich nakładach finansowych. Tym razem prezentujemy konstrukcję niemal trzy razy droższą, ale równie ciekawą, gdyż dodatki stawiają ją o klasę wyżej mimo wykorzystania tego samego chipsetu.

Zoltrix Nightingale Pro 6 to karta, która jest w stanie "obsłużyć" od dwóch do sześciu kolumn, co pozwala na stosowanie jej przez mniej, jak i bardziej wymagających użytkowników. Złącza, wzorem stosowanym w produktach konkurencji, pokryto złotem dla lepszego przewodzenia prądu. Każde jest w stanie wykorzystać jedno, dwa lub trzy gniazda i stworzyć zestaw kina domowego w którym obraz przekazywany jest na monitor lub te ewizor z karty graficznej, a dekodowaniem dźwięku zajmuje s ę karta Nightingale Pro 6. W zestawie znajduje się także dodatkowy moduł (śledź) zawierający wejścia i wyjścia cyfrowe i - co ciekawe - są tam złącza optyczne i elektryczne, a to umożliwia wykorzystanie niemal każdego sprzętu dostępnego na rynku, który jest w stanie obsłużyć dźwięk w postaci cyfrowej. Zabrakło konsekwencji, gdyż porty elektryczne nie zostały pokryte złotem, a mniemam, że są one ważniejsze niż gniazda analogowe.



"Śledź" z zestawem cyfrowych złącz.

Dźwięk generowany przez kartę jest nadzwyczaj czysty i dokładnie pozycjonowany: dobrze słyszalne jest to w dołączonych prezentacjach, jak i podczas oglądania filmów z DVD. Małe zastrzeżenia można mieć do zbytniego obciążenia systemu przy włączeniu wszystkich możliwych "ozdobników" dźwięku i korzystaniu z trybu EAX (20 30%).

Jeśli korzystacie z takich urządzeń jak minidyski, cyfrowe wzmacniacze DolbyDigital lub odtwarzacze DVD (zewnętrzne), karta Zoltrix Nightingale Pro 6 jest bardzo dobrym rozwiązaniem do stworzenia kina domowego (taniego) i środowiska dźwięku 3D w grach komputerowych.

① Zoltrix Nightingale Pro 6

Cena: **150 zł*** ■ Dostarczył: **MEGABAJT**, ul. Rydglera 8, 01-793 Warszawa, tel. (0 22) 633 11 99, faks (0 22) 693 86 06, www.megabajt.com.pl

👍 świetne efekty 3D na sześciu głośnikach ■ pokryte złotem gniazda ■ dołączony śledź z cyfrowymi wejściami/wyjściami

👎 mogłaby być tańsza

Internet: **www.zoltrix.com.pl**

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

Nowości Sprzętowe

odczyt i zapis tych kart w każdym złączu dla kart PCMCIA (np. w notebookach)

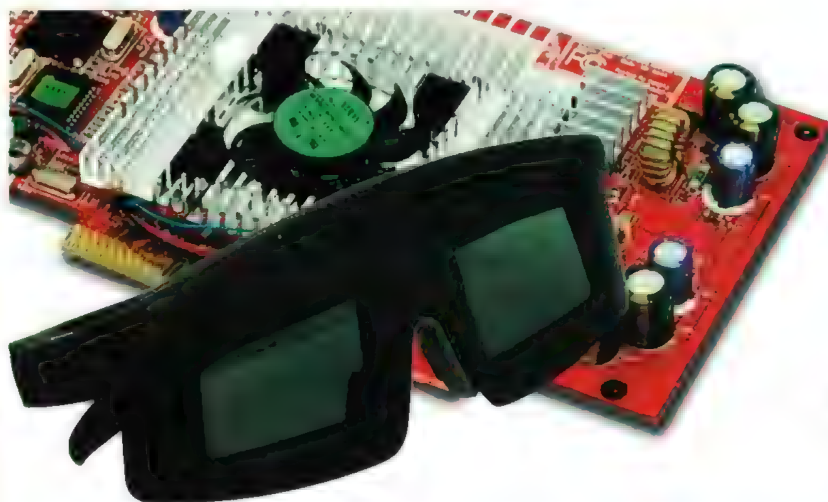
www.alstor.com.pl



Po prostu Sony

Firma Sony wprowadziła na rynek unowocześnioną serię monitorów do użytku biurowego i domowego. Nowe urządzenia serii E odmłodzono zarówno wzorniczo, jak i technologicznie łącząc ulepszoną jakość obrazu z niewygórowaną ceną. W skład serii wchodzą trzy modele: E230 (17", zastępuje E220), E430 (19", następca E400) i E530 (21", następca E500). Nowe monitory wyposażono w całkowicie płaskie kineskopy FD Trinitron z maską szczelinową. Działa elektronowe kineskopów modeli E430 i E530 zbudowane są na bazie technologii L-SAGIC i w efekcie emitują wiązkę o zagęszczonej strukturze dla uzyskania lepszego ogniskowania. Powierzchnia ekranu wszystkich modeli serii E pokryta jest specjalnymi warstwami redukcyjnymi: Hi-Con - czarną warstwą tzw. wysokiego kontrastu, redukującą efekt załamywania się światła i podnoszącą kontrast wyświetlanego obrazu, oraz AR (powłoka antystatyczna i antyodblaskowa) - absorbującą męczące dla oczu użytkownika refleksy i odbicia światła; za ostry i szczegółowy obraz bez zniekształceń geometrycznych odpowiedzialne są trzy systemy soczewek: DQL (dynamiczne soczewki czteropolowe) to system kontrolujący wielkość pikseli w rogach ekranu, MALS (system soczewek astygmatycznych) dodatkowo czuwa nad kształtem pikseli, oraz MALS i EFEAL (system soczewek eliptyczno szczelinowych) zapewnia precyzyjnie zogniskowany obraz na całej powierzchni ekranu. Na jakość obrazu wpływa także niewielka plamka - w przypadku modeli E230 i E430 jej wielkość wynosi od 0,24 mm do 0,25 mm w rogach ekranu, w przypadku E530 - 0,24 mm na całej jego powierzchni.

Rozdzielczości obrazu dla poszczególnych modeli przedstawiają się następująco: E230 - 1,3 megapiksela (rekomendowana rozdzielczość pracy - 1280 x 1024 przy odświeżaniu na poziomie 81 Hz), E430 - 1,3 megapiksela (1280 x 1024/91 Hz), E530 - 1,9 megapiksela (1600 x 1200/ 95 Hz).



MSI G3Ti200 Pro-VTG jest kartą wybijającą się ponad przeciętność, a to za sprawą mnogości zastosowań, jakie może znaleźć w rękach użytkownika pasjonującego się nie tylko grami.

Dane techniczne:

Procesor: GeForce3 Titanium 200 ■ **Magistrala:** AGP 4x ■ **Pamięć:** 64 MB DDR ■ **Wyjścia TV:** koncentryczne, S-Video ■ Wejścia: S-Video ■ Dodatkowe: okulary 3D niezbędne przewody

Wejścia, wyjścia, okulary... Do wyboru do koloru...

MSI G3Ti200 Pro-VTG

■ **Maciej Lewczuk**

Nowe karty graficzne z akceleratorem Nvidii GeForce3 Titanium 200 zagościły już w wielu komputerach. Czekamy na pojawienie się w redakcji konstrukcji z mocniejszą wersją kości, oznaczoną symbolem 500. Oczekiwanie osłodziło nam pojawienie się, jeśli tak można określić, zestawu zawierającego kartę graficzną z bardzo wieloma dodatkami.

G3Ti200 Pro-VTG to najnowsza propozycja ze stajni MicroStar International, szerzej znanej jako MSI. Jest to karta ze wspomnianym na wstępie układem Nvidia GeForce3 Titanium 200 oraz sześćdziesięcioma czterema megabajtami pamięci DDR. Tak kość akceleratora, jak moduły pamięci chłodzone są za pomocą sporych rozmiarów radiatorów, a wentylator pozwala pozbyć się nadmiaru ciepła wydzielanego przez GPU (procesor graficzny).

Oprócz standardowego wyjścia na monitor znajdziemy także gniazdo dostarczające odpowiedni sygnał do magnetowidu lub telewizora (S-Video i koncentryczne). Nie byłoby w tym nic nadzwyczajnego, gdyby nie fakt, że jest także złącze umożliwiające wprowadzanie obrazu ze źródeł zewnętrznych, zapisywanie ich na dysku twardym i obróbkę za pomocą dołączonego oprogramowania.

Oczywiście to jeszcze nie wszystkie ciekawostki, jakimi uraczyła potencjalnych nabywców firma MSI. Kolejną jest możliwość podłączenia dodatkowego panelu-śledzia, który po zamontowaniu łączy się z kartą za pomocą zewnętrznego przewodu, podobnie jak miało to miejsce w przypadku pierwszych kart Voodoo 1 i 2. Zasilanie doprowadzono poprzez specjalną przejściówkę z zasilacza komputera. Jest to niezbędne, by umożliwić użytkownikowi podłączenie znajdujących się w zestawie okularów, dzięki którym można grać czy użytkować specjalne aplikacje, w których stworzono niezmiernie realistyczne złudzenie trójwymiarowości. Nowinką jest także możliwość podłączenia... drugiej pary takich okularów, co ma niebagatelne znaczenie w przypadku wykorzystywania na przykład trybu split-screen (dzielenie ekranu na dwie części), który można włączyć w większości gier samochodowych. Niestety nie dane nam było sprawdzenie tego trybu, ponieważ nie udało się "zorganizować" drugiej pary okularów.

Obróbkę sygnału doprowadzanego do karty umożliwiają znajdujące się w zestawie aplikacje InterVideo WinCoder i WinProducer. Pierwszy pozwala nagrać sekwencje na dysku, zaś drugi oferuje montaż scen i dodawanie efektów specjalnych.

Gracze także nie powinni być rozczarowani, ponieważ w pudełku znajdą płytkę z grą Sacrifice.

Karta i jej dodatkowe funkcje okazały się bez zarzutu - generowany obraz charakteryzował się wysoką jakością.

Wysoka wydajność w połączeniu ze sporymi możliwościami dodatkowymi, obsługa wejścia i wyjścia wideo, opcja pracy z jedną lub dwoma parami okularów sprawiają, że jest to ciekawa propozycja dla graczy, którzy nie tylko cenią ilość klatek generowanych w ciągu sekundy, ale także użytkowe walory nabywanego sprzętu.



ⓘ MSI G3Ti200 Pro-VTG

Cena: **1079 zł*** ■ Dostarczył: **INCOM**, ul. Kolejowa 3, 55-075 Bielany Wrocławskie, tel. (0 71) 35 88 000, faks (0 71) 35 88 088

(+) mnogość zastosowań ■ świetne okulary 3D

(−) cena

Internet: **www.incom.com.pl, www.msi.com.tw**

	Test	Jednostka	MSI G3Ti200 Pro-VTG 64 MB DDR	Asus V8200 Deluxe 64 MB DDR	Gainward GeForce3 Ti450 TV 64 MB DDR	PowerColor Kyro II 64 MB SDRAM	Procomp ATI Radeon 8500 64 MB DDR
Quake II	800x600 16bit	fps	260,1	266,4	267,6	149,6	188,6
	1600X1200 16bit	fps	165,4	164,6	149,6	68	166,7
Quake II	800x600 32bit	fps	260,4	275,3	264	139,4	192,2
	1600X1200 32bit	fps	155,1	154,2	94	60,4	147,5
Quake III Arena	Fastest	fps	162,4	166,1	160,1	142,4	163,2
	HQ 1024X768	fps	138,8	137,8	117,9	87,7	141,4
	HQ 1600X1200	fps	79,1	78,1	56,6	36,7	92,8
3D Mark 2000	Def. Bench. 16bit	3DMarks	8099	8230	7900	5363	8297
3D Mark 2000	Def. Bench. 32bit	3DMarks	7823	8012	6551	5168	7819
3D Mark 2001	Default Benchmark	3DMarks	5394	5283	3762	2106	6219

Zestaw testowy: AMD Athlon 1,1 GHz, 256 MB RAM PC133, MSI 6330, Windows'98 SE

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.



Creative SoundBlaster 4.1 Digital to karta przeznaczona dla mniej wymagających i niezbyt majętnych użytkowników. Ciekawie rozwiązano wyprowadzenie cyfrowego sygnału dźwiękowego.

Dane techniczne:

Podłączenie: port USB ■ **Procesor:** CT5880-DCQ ■ **Wyjścia:** dwa stereofoniczne ■ **Wejścia:** mikrofonowe i liniowe ■ **Cyfrowe:** SPD F (zamiennie z jednym analogowym) ■ **Dodatkowe gry:** Midnight GT/Rage Rally

Na dobry początek

Creative SoundBlaster 4.1 Digital

■ **Mike-L**

Rynek "ekonomicznych" komputerów wymaga tanich rozwiązań, jeśli chodzi o poszczególne komponenty. Producenci prześcigają się zatem w projektowaniu konstrukcji niezbyt drogich, jednak takich, które oferują potencjalnym nabywcom możliwości dostępne przy droższych modelach.

W przypadku firmy Creative wygląda to podobnie. Dla tanich komputerów, w których użytkownicy pragną korzystać z zaawansowanych systemów generowania trójwymiarowego dźwięku oraz z właściwości kina domowego, stworzono kartę muzyczną SoundBlaster 4.1 Digital. Po dokładnej analizie wykorzystanych w urządzeniu wyjść klient może poczuć się oszukany, ponieważ nie znajdzie na karcie wyprowadzenia dla sygnału cyfrowego. Jednak po przyjrzeniu się pudełku (opis) oraz po przeczytaniu polskiej instrukcji obsługi (plik PDF na krążku) okazuje się, że możliwe jest wykorzystanie jednego ze złączy wyjścia liniowego (numer 1) jako elektrycznego gniazda SPDIF. Ciekawe rozwiązanie i co najważniejsze - działa.

Karta jest w stanie generować dźwięk przestrzenny zgodny ze standardami EAX, DirectSound oraz DirectSound3D i to przy wykorzystaniu stereofonicznych głośników czy słuchawek.

Muzyka i efekty dźwiękowe przetwarzane przez Creative SoundBlaster 4.1 Digital charakteryzują się dobrą dynamiką oraz czystością, choć przy niektórych grach i ustawieniu maksymalnych parametrów odgłosów zdarza się, że słychać pojedyncze ciche trzaski. Efekt ten występuje jedynie przy dwóch spośród kilkunastu gier, jakie sprawdziliśmy.

Do zestawu dołączono również płytkę z grami Midnight GT oraz Rage Rally.

Creative SoundBlaster 4.1 Digital to ciekawa konstrukcja, choć w porównaniu do urządzeń opisywanych w niniejszym numerze (Nightingale) wypada raczej na średnim poziomie.



Creative SoundBlaster 4.1 Digital

Cena: **175 zł*** ■ Dostarczył **Creative Labs (Irl) Ltd**, Przedstawicielstwo w Polsce, ul. Bzowa 21, 02-708 Warszawa tel. (0 22) 853 02 66

polska instrukcja w pliku PDF ■ niezłe parametry

cena

Internet **www.creative.pl, www.soundblaster.com**

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

Średni poziom

Nowości Sprzętowe

Komfort pracy zwiększa proste w obsłudze menu OSD, które pozwala użytkownikowi na konfigurowanie parametrów obrazu zgodnie z indywidualnymi potrzebami (OSD umożliwia m.in. regulację temperatury kolorów, jasności, kontrastu, ustawianie pionowej i poziomej zbieżności, redukcję efektu mory, wybór języka czy ręczne rozmagnesowanie). Modele E430 i E530 wyposażono w funkcję ASC (Auto Sizing and Centering), która automatycznie reguluje wielkość obrazu i centruje go podczas zmiany rozdzielczości. E530 ma również funkcję podnoszenia jakości obrazu (Picture Enhancement Mode) pozwalającą na łatwe i szybkie dostosowywanie jego parametrów do potrzeb użytkownika - dzięki niej istnieje możliwość pracy w dwóch dodatkowych trybach - poza standardowym stosowanym w typowych aplikacjach biurowych. Tryb dynamiczny przeznaczono do wyświetlania prezentacji, gier, filmów DVD; tryb profesjonalny, który oferuje podwyższony kontrast obrazu znajduje zastosowanie w pracach projektowych, DTP i aplikacjach CAD-owskich.

E530 wyposażono także w podwójne złącze D-Sub umożliwiające podłączenie go do dwóch źródeł obrazu jednocześnie. Wszystkie modele serii E spełniają wymogi norm TCO99 i Energy 2000 i objęto je trzyletnią gwarancją. Przewidywane ceny netto poszczególnych modeli dla końcowego użytkownika wynoszą: E230 - 1249 zł, E430 - 1730 zł, E530 - 2890 zł.

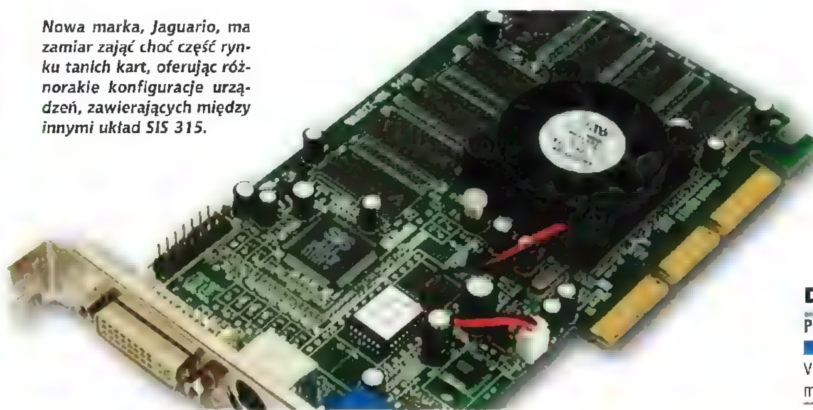
www.sony-cp.com

Nowe od VIA

VIA Technologies przedstawił nowy chipset - VIA Apollo P4X266A, charakteryzujący się technologią zarządzania wydajności (Performance Driven Design) kompatybilną z V-MAP. VIA Apollo P4X266A stworzono na bazie wydajnego i przełomowego chipsetu VIA Apollo P4X266. Urządzenie oferuje jeszcze większą przepustowość pamięci, można je łączyć z nowym mostkiem południowym (VIA VT8233A South Bridge), który obsługuje Ultra ATA/133.

"VIA Apollo P4X266A zwiększa wydajność systemów zbudowanych na procesorach Intel(Pentium 4", powiedział Richard Brown, dyrektor marketingu w VIA Technologies, Inc. "Premiera tego produktu kolejny raz wzmacnia wiodącą rolę VIA w rozwoju najnowszych chipsetów, które oferują bezkonkurencyjną wydajność i stabilność DDR266 SDRAM".

www.via.com.tw



Nowa marka, Jaguario, ma zamiar zająć choć część rynku tanich kart, oferując różnorakie konfiguracje urządzeń, zawierających między innymi układ SIS 315.

Dane techniczne:

Procesor: Sis 315 ■ **Magistrala:** AGP 4x ■ **Pamięć:** 128 MB ■ **Wyjścia TV:** S-Video ■ **Dodatkowe:** wyjście DVI, drugie wyjście na monitor

Nowy na rynku

Jaguario Sis 315 128MB Twin View

■ **techNICK**

Firma SIS od kilku miesięcy prezentuje całkiem nowe konstrukcje, które mają sprawić, że odzyska ona choć część rynku, jaki zagarnęło kilka firm, takich jak AMD, VIA, Intel oraz Nvidia. Produktami, które mogą zainteresować użytkowników komputerów, są nowe chipsety oraz układy akceleratorów graficznych.

Jednym z układów, jaki dane nam było testować, był SIS 315, zamontowany na karcie produkowanej przez mało znaną na polskim rynku firmę Jaguario. Urządzenie wykonano bardzo przyzwoicie, gdyż na bardzo niewielkiej powierzchni płytki drukowanej umieszczono akcelerator wraz z radiatorem i wentylatorem, odprowadzającymi nadmiar powstającego podczas pracy ciepła, a także... sto dwadzieścia osiem (128) megabajtów pamięci.

Stworzenie tego układu nie miało na celu zawojowania segmentu najszybszych konstrukcji, lecz zmierzenie się z rynkiem popularnych, szybkich i jednocześnie tanich akceleratorów, takich jak na przykład GeForce2 MX. Czy tak jest, możecie odczytać z tabelki i porównać z wynikami prezentowanymi w poprzednich numerach CD-Actiona.

Projektanci przewidzieli nie tylko wyprowadzenie sygnału dla monitora, ale także wbudowali złącze DVI dla wyświetlaczy ciekłokrystalicznych i projektorów, jak również d.a magnetowidu lub telewizora (S-Video). Ciekawostką jest fakt, że w pudełku znajdziemy również dodatkową zaślepkę zawierającą zamontowane dodatkowe gniazdo, które pozwala podłączyć drugi monitor przez złącze D-Sub (standardowe VGA).

Po montażu nadszedł czas na instalację sterowników oraz oprogramowania. W tym miejscu nastąpił największy zgrzyt, ponieważ na krążku znajduje się mnóstwo sterowników do najróżniejszych kart, w tym zawierających kości SIS-a, lecz żaden z nich nie pasował do SIS 315. Dystrybutor zapewnił, że w wersji, która znajdzie się w sklepach, odpowiednie oprogramowanie na pewno się znajdzie. Po ściągnięciu z Internetu najświeższej wersji można było przystąpić do testów i ocenić urządzenie.

Ciekawie rozwiązano możliwość wyboru pomiędzy prędkością działania i jakością obrazu. Do tego celu służy specjalny suwak i okienko, w którym widoczna animacja prezentuje wyniki ustawień. W opcjach zaawansowanych istnieje możliwość wyboru uruchomienia funkcji mapowania wybojów (fuj... nie lubię tego określenia) oraz Z Bias - poprawiający jakość obrazu poprzez poprawę danych w buforze Z. Oczywiście obydwa wyjścia monitorowe można wykorzystać do wyświetlenia obrazu identycznego na obu urządzeniach (przydaje się przy prezentacjach) lub rozciągnięcia pulpitu na oba ekrany.

Jaguario Sis 315 128MB Twin View jest dość interesującą propozycją dla użytkowników, którzy wymagają dobrej, choć nie za szybkiej akceleracji trzeciego wymiaru, obsługi dowolnego rodzaju wyświetlacza oraz dwóch monitorów. Cena także nie powinna odstraszyć, gdyż niewiele ponad trzysta złotych za kartę z wbudowanymi 128 megabajtami pamięci to raczej dość niewiele.



ⓘ Jaguario Sis 315 128MB Twin View

Cena: **319 zł*** ■ Dostarczył: **CONRAD TECHNOLOGY LTD.**, Suite A1013, 10th Floor, Block A, Tonic Industrial Center, 26 Kai Cheung Road, Kowloon Bay, Hong Kong, tel. (852) 3107 0990 tel. PL 0603 953 549

+ dwa wyjścia VGA ■ spore możliwości
- niezbyt wysoka wydajność 3D

Internet: **www.conradtechnology.com**

	Test	Jednostka	Jaguario Sis 315 128 MB SDRAM	Asus V7100 Deluxe Combo 32 MB SDRAM	Asus V8200 Deluxe 64 MB DDR	Gainward GeForce2 Ti/450 TV 64 MB DDR	PowerColor Kyro II 64 MB SDRAM
Quake II	800x600 16bit	fps	54,6	215,4	266,4	267,6	149,8
	1600X1200 16bit	fps	24,1	64,1	164,6	149,6	68
Quake II	800x600 32bit	fps	52,5	164,9	275,3	264	139,4
	1600X1200 32bit	fps	17	42,4	154,2	94	60,4
Quake III Arena	Fastest	fps	123,1	161,7	166,1	160,1	142,4
	HQ 1024X768	fps	28	49	137,8	117,9	87,7
	HQ 1600X1200	fps	18,2	18,9	78,1	56,6	36,7
3D Mark 2000	Def. Bench 16bit	3DMarks	4163	4860	8230	7900	5363
3D Mark 2000	Def. Bench 32bit	3DMarks	2996	3352	8012	6551	5188
3D Mark 2001	Default Benchmark	3DMarks	1966	2013	5283	3762	2106

Zestaw testowy: AMD Athlon 1,1 GHz, 256 MB RAM PC133, MSI 6330, Windows'98 SE

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu

Troche kuśtyka ten Jaguario

Dane techniczne:

Podłączenie: port USB ■ **Długość przewodu:** 2 m ■ **Liczba przycisków:** 9 ■ **Dodatkowe:** 2 analogowe przyciski (gaz hamulec), cyfrowy D-Pad



Media Tech Rumble Racer to niewielka, pozbawiona oddzielnego modułu z pedałami kierownica, podłączana poprzez port USB.

Małe i się trzęsie

Media Tech Rumble Racer

■ **Mike-L**

Kierownice tworzone są po to, by gracze byli w stanie grać z większym zaangażowaniem i jednocześnie doświadczać więcej radości w czasie zabawy. W większości manipulatory tego typu są dość drogie, a w szczególności dotyczy to modeli z systemami wstrząsów.

Media Tech Rumble Racer jest urządzeniem niewielkim i w pewnym sensie pozbawionym modułu zawierającego pedały gazu i hamulca. Ich funkcje przejęły analogowe przyciski umieszczone na wolancie i obsługiwane palcami wskazującymi obydwu dłoni. Nie mają one zbyt dużego skoku, dlatego też czasami trudno precyzyjnie dozować przyspieszenie lub hamowanie, szczególnie po dłuższym graniu (zmęczenie). Rękojeści wolantu, gdyż nie przypomina on standardowej kierownicy, nie są zbyt wygodne - trudno wygodnie rozmieścić na nich palce, o okowane przez środkowe mocowanie. Podobne problemy wystepują przy obsłudze ośmiokierunkowego cyfrowego pada oraz przycisków rozmieszczonych na środkowym panelu Rumble Racera. Kąt, o jaki obraca się kierownica, to około 100 stopni, co także nie wpływa zbyt korzystnie na precyzję sterownia obiektami w grach. Opcja wibracji - a należy wspomnieć, że urządzenie ma wbudowane dwa silniczki powodujące drgania - dość wyraźnie daje odczuć drgania podczas zabawy, lecz porównywanie ich z technologią ForceFedback byłoby nietaktem.

Media Tech Rumble Racer jest niedrogi, a co za tym idzie: nie należy mieć w stosunku do jego parametrów zbyt wielkich wymagań. Niewielkie gabaryty, długi przewód podłączeniowy i opcja wstrząsów - to podstawowe i jedyne zalety kierownicy.

ⓘ Media Tech Rumble Racer

Cena: **119 zł*** ■ Dostarczyl: **Multi-Styk s.c. Brzeziny 13B 05-074, Halinów, tel. (0 22) 795-14-49, faks (0 22) 783-79-33**

technologia Vibrat on Force ■ długi przewod

niezbyt precyzyjne przyciski analogowe

Internet: **www.multistyk.com.pl**

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

CIEKAWOSTKA:

W USA praktycznie nie istnieje kioskowa sprzedaż czasopism. Najczęściej prasa trafia do czytelników za pośrednictwem **PRENUMERATY**. Wszyscy pewnie kojarzą obrazki z filmów, w których mali chłopcy jadą rowerami wzdłuż osiedla i rozrzucają gazety do ogródów lub prosto pod drzwi. Tak właśnie odbywa się bezpośrednia sprzedaż - z dostawą do domu. W Polsce ciągle jeszcze funkcjonują kioski z prasą. Istnieją jednak inne możliwości zakupu także u nas. My też sprzedajemy CD-Action w prenumeracie. Jak Amerykanie! Różnica polega na tym, że my nie rzucamy gazetami, żeby ich nie uszkodzić. Zamiast tego elegancko wysyłamy CD-Action pocztą. A jak to się robi? Przeczytajcie poniżej.



Nowoczesna Prenumerata



Trzy warianty:



Wariant pierwszy - na 3 numery

16 zł za jeden egzemplarz zamiast 18 zł 50 gr

3 numery CDA X 16 zł = 48 zł

korzyści: oszczędność na każdym numerze 2 zł 50 gr (łącznie 7 zł 50 groszy), dostawa do domu na około tydzień przed ukazaniem się czasopisma w kioskach



Wariant drugi - na 6 numerów

15 zł za jeden egzemplarz zamiast 18 zł 50 gr

6 numerów CDA X 15 zł = 90 zł

korzyści: oszczędność na każdym numerze 3 zł 50 gr (łącznie 21 zł), dostawa do domu na około tydzień przed ukazaniem się czasopisma w kioskach



Wariant trzeci - na 12 numerów

13 zł za jeden egzemplarz zamiast 18 zł 50 gr

12 numerów CDA X 13 zł = 156 zł

korzyści: oszczędność na każdym numerze 5 zł 50 gr (łącznie 66 zł), dostawa do domu na około tydzień przed ukazaniem się czasopisma w kioskach

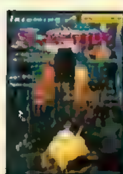
Dostępne numery archiwalne:



04/00

Wydanie specjalne, jubileuszowe!
3CD, ponad 200 stron!
pełna wersja: Plane Crazy, polska instrukcja
ważniejsze dema na CD: Soldier of Fortune, KA-52 Team Alligator, Beetle Crazy Cup, Slam Tilt Resurrection, Army Men Air Tactics, Tomb Raider: The Lost Artifact
recenzje gier: Nox, South Park Rally, Evolva, Wild Wild West, Airport, Theocracy
inne: reportaż z targów Milia 2000, redakcyjny Prima Aprilis

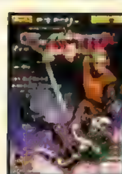
6 zł + koszty wysyłki



05/00

2CD, ponad 200 stron!
pełna wersja: Incoming, polska instrukcja
ważniejsze dema na CD: Evolve, Metal Fatigue, Croc 2, Command and Conquer: Tiberian Sun, Superbike 2000, Shogun Total War, Half Life: Opposing Force, Sudden Strike
recenzje gier: Star Wars: Force Commander, Superbike 2000, Planescape: Torment PL, Desperados, Croc 2
inne: programy do podkręcania, AMD Athlon 700 i 800 Mhz, edycja rejestru

6 zł + koszty wysyłki



11/00

2CD, ponad 200 stron!
pełna wersja: Mig Alley, polska instrukcja
ważniejsze dema na CD: Delta Force: Land Warrior, Sydney 2000, Dark Reign 2, Homeworld: Cataclysm, Moon Project PL, Echelon
recenzje gier: Sacrifice, Baldur's Gate 2, C&C: Red Alert 2, Homeworld Cataclysm
inne: Windows ME PL, Asus Geforce 2 MX, ATI Radeon

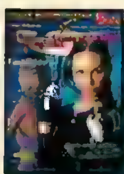
6 zł + koszty wysyłki



12/00

3CD, ponad 200 stron!
pełne wersje: Big Race USA, International Rally Championship, Mobility
ważniejsze dema na CD: Breakout, Championship manager00/01, Crimson Skies, Escape fom Monkey Island
recenzje gier: Rune, Metal Gear Solid, Outforce
inne: wielki test drukarek, modelowanie w Amapi

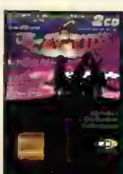
6 zł + koszty wysyłki



01/01

3CD, ponad 200 stron!
pełna wersja: Total Annihilation, świetny RTS, polska instrukcja
ważniejsze dema na CD: Settlers: Smack a Thief, FIFA 2001, Rune, Pro Rally 2001, Blade of Darkness, The Sheep, Zeus: Master of Olympus
recenzje gier: Tony Hawk's Pro Skater 2, Escape from Monkey Island, Sudden Strike
inne: Jak działa GPS, SoundBlaster Live DD 5.1, przejmij kontrolę nad Windows

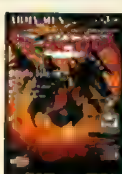
6 zł + koszty wysyłki



02/01

2CD, ponad 200 stron!
pełna werja: Heroes of Might and Magic, polska instrukcja
ważniejsze dema na CD: Sacrifice, Project IGI, Oni, Freestyle BMX, American MC Gee's Alice, Tomb Raider Chronicles, Colin McRae Rally 2.0, Grouch
recenzje gier: No One Lives Forever, Hitman: Codename 47, Giants: Citizen Kabuto, American MC Gee's Alice
inne: reanimacja peceta, Intel Pentium 4, AMD Thunderbird

6 zł + koszty wysyłki



03/01

2CD, ponad 200 stron!
pełna wersja: Army Men, polska instrukcja
ważniejsze dema na CD: Diablo 2, Fallout Tactics, Gunman Chronicles, Heist
recenzje gier: Battle Isle: The Andosia War, Oni, Quake 3 Team Arena, Kingdom Under Fire
inne: cyfrowa obróbka zdjęć, granie online, GeForce 2 Ultra

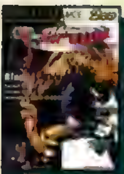
6 zł + koszty wysyłki



04/01

3CD! numer rocznicowy (5 urodziny CD-Action!)
pełne wersje: Unreal, Boomerang Breaker, Wirtualne Puzzle, polskie instrukcje
ważniejsze dema na CD: NBA Live 2001, Giants: Citizen Kabuto, Gorkamorka, Stunt Car GP, Resurection
recenzje gier: Chicken Run, NBA Live 2001, Gunlok, Undying, Settlers IV
inne: impreza rocznicowa CD-Action, dzieciństwo redaktorów CDA, wyniki ankiety 2000

DVD 15 zł | 6 zł + koszty wysyłki



05/01

2CD, ponad 200 stron!
pełna wersja: Dark Vengeance - świetna gra w klimatach Diablo i Tomb Raidera, instrukcja po polsku
ważniejsze dema na CD: Offroad, Evil Island, Summoner, Outlive
recenzje gier: Black and White, Fallout Tactics, Serious Sam, Severance: Blade of Darkness
inne: urodziny komputera, podkręcanie procków, drukarki

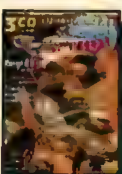
6 zł + koszty wysyłki



06/01

2CD, ponad 200 stron!
pełna wersja: V Rally Championship, polska instrukcja
ważniejsze dema na CD: Caian, Hostile Waters, Kohan: Immortal Sovereigns, Operation Flashpoint, Gilbert Goodmate
recenzje gier: Tribes 2, Emperor: Battle for Dune, Summoner
inne: gry na Xbox, makijaż dla peceta

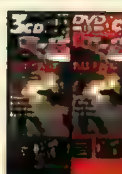
6 zł + koszty wysyłki



07/01

3CD!
pełne wersje: F22 Total Air War, Exterminacja PL, Tenagent PL, polskie instrukcje
ważniejsze dema na CD: Z Steel Soldiers, Conflict Zone, Star Trek Away Team, Beach Head 2000
recenzje gier: Tropico, Desperados, Głupki z kosmosu
inne: GeForce 3, przewodnik po pamięciach, dźwięk przestrzenny

6 zł + koszty wysyłki



08/01

3CD!
pełne wersje gier: Grand Theft Auto, 101 Airborne in Normandy, polskie instrukcje
ważniejsze dema na CD: Alone in the Dark 4, Startopia, Gangsters 2, Serious Sam PL
recenzje gier: Gangsters 2, Z: Steel Soldiers, Train Simulator, BG2: Throne of Bail
inne: wielki test napędów DVD

DVD 15 zł | 6 zł + koszty wysyłki



09/01

3CD!
pełne wersje: Virtua Fighter (najlepsza w historii gra karate), Chasm: The Rift (rozyjska wersja Quake'a, polskie instrukcje
ważniejsze dema na CD: Anachronox, The Sting, Bacteria, Speed Thief
recenzje: Myst III: Exile, Independence War 2, Operation Flashpoint
inne: beta test Alien NATIONS 2, ilia 2002 w Paryżu

6 zł + koszty wysyłki



10/01

3CD!
pełna gra: Crime Cities, polska gra na 2 CD, polska instrukcja
ważniejsze dema na CD: Red Faction, Project Eden, Alien Nations 2, MechCommander 2, Zax
recenzje gier: Max Payne, Startopia, Anachronox, Conflict Zone
inne: Testy sprzętu, stereotypy w grach komputerowych

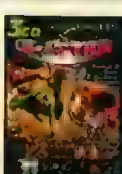
6 zł + koszty wysyłki



11/01

3CD!
pełne gry: Worms, Gangsters, polskie instrukcje, Icewind Dale: Heart of Winter - polski dodatek
ważniejsze dema na CD: Max Payne, Codename: Outbreak, Aliens vs. Predator 2, Deer Avenger 4
recenzje gier: Red Faction, ERacer, NHL 2002, Arcanum, Alien Nations 2
inne: Relacja z targów ECTS 2001, wszystko o nagrywarkach DVD

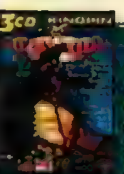
12 zł + koszty wysyłki



12/01

3CD!
pełna wersja: Jagged Alliance 2, gra po polsku, instrukcja po polsku
ważniejsze dema na CD: Spiderman, Rally Championship Xtreme, Star Wars Galactic Battlegrounds, World War III
recenzje gier: Commandos 2, Colobot, Red Alert 2: Yuri's Revenge, Subcommand, Wiggles
inne: poradnik kompozytora muzyki elektronicznej, pełna wersja programu Jaskoła Buzz 1.2

12 zł + koszty wysyłki



13/01

3CD!
pełna wersja: Kingpin, bardzo znana strzelanka FPP, instrukcja po polsku
ważniejsze dema na CD: Empire Earth, NHL 2002, Rally Trophy, Wizardry 2
recenzje gier: Empire Earth, FIFA 2002, Codename: Outbreak, Stronghold
inne: Numer Specjalny, podsumowania roku 2001, sprzęt

12 zł + koszty wysyłki

Jak kupić numery archiwalne?

- Wpisz w odpowiednią rubrykę numer czasopisma, który chcesz zamówić. Można oczywiście wpisywać kilka numerów na jednym przekazie.
- Nie należy wpisywać przy numerze jego ceny. Służy do tego odwrotna strona przekazu. Pamiętaj o zsumowaniu cen wszystkich numerów, które zamawiasz.
- Cena archiwaliów 6 zł + koszty wysyłki 2,60 zł lub 12 zł.

Dysponujemy numerami wszystkimi z 2000 roku [illegible] 2, 4-9, 10, 11, 12, 13/2001.

Numery archiwalne: cena za jeden egzemplarz 6 zł + koszty wysyłki 2,60 zł lub 12 zł, lub 15 zł numer z DVD.

Jak zamawiamy prenumeratę?

Zamieszczony poniżej przekaz wypełniamy drukowanymi literami.

1) Zdecyduj, ile numerów ma obejmować twoja prenumerata. Masz do wyboru prenumeratę kwartalną (3 numery), półroczną (6 numerów) lub roczną (12 numerów). Zobacz na poprzedniej stronie, ile zapłacisz za wybraną opcję prenumeraty. Jeśli chcesz zamówić także numery archiwalne, oblicz, ile kosztują, i dodaj do kwoty prenumeraty.
2) W lewej części formularza w polu "kwota:" wpisz odpowiednią liczbę. W zielonym polu wpisz, ile numerów prenumerujesz - masz do wyboru 3, 6 lub 12 numerów. W odpowiednim miejscu wpisz też numery archiwalne.
3) Wpisz wyraźnie swoje imię, nazwisko i adres w odpowiednich polach w lewej i prawej części formularza.
4) Złóż podpis pod zgodą na przetwarzanie danych osobowych.
5) Nadaj przekaz w placówce banku lub poczty przed terminem podanym na pokwitowaniu.

Uwaga! Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za opóźnienia spowodowane błędnym lub niewyraźnym wypełnieniem przekazu. Jeżeli chcemy zamówić prenumeratę oraz numery archiwalne, należy zsumować kwotę wpłaty.

Reklamacje i dodatkowe informacje

Wszelkiego rodzaju reklamacje i zapytania należy kierować do Biura Obsługi Klienta. Reklamacje będą uwzględniane do 60 dni od dnia wpłaty.

Biuro Obsługi Klienta jest czynne od poniedziałku do piątku w godzinach od 9.00 do 15.00
Telefony: 3412083, 3413956, 3421841
wew. 101, 102, 116.
e-mail: prenumerata@futurenetwork.com.pl

** Formuła zgody na przetwarzanie danych osobowych.

Wpłata za prenumeratę lub numery archiwalne jest równoznaczna z wyrażeniem zgody na przetwarzanie moich danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa Silver Shark Sp. z o.o. i korzystanie z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z ofertami Wydawnictwa Silver Shark Sp. z o.o. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o ochronie danych osobowych (Dz. U. Nr 133, poz. 883). Oświadczam, że wiem o moim prawie do wglądu oraz poprawiania moich danych osobowych.



SILVER SHARK Sp. z o.o.
ul. Tęczowa 25, 53-602 Wrocław
BZ WBK SA 5 O/WROCŁAW

nr rachunku odbiorcy
10901522-1713956-128-00-0-999

kwota:

imię, nazwisko i adres wpłacającego:

nr telefonu..........

od miesiąca ......kwiecień...... /2002
☐ 3 numery ..... 48,00 zł
☐ 6 numerów ..... 90,00 zł
☐ 12 numerów ..... 156,00 zł
☐ numery archiwalne.........

☐ proszę o wystawienie faktury VAT

Akceptuję zasady przetwarzania moich danych osobowych**

....
Podpis

stempel dzienny

opłata

Dowód/pokwitowanie dla odbiorcy



SILVER SHARK Sp. z o.o., ul. Tęczowa 25, 53-602 Wrocław
BZ WBK SA 5 O/WROCŁAW

c.k. | nr oddziału banku | nr rachunku odbiorcy
10901522 1713956-128-00-0-
999 W P | waluta PLN | kwota
nr rachunku zleceniodawcy (przelew)/kwota słowna (wpłata)
imię i nazwisko
adres
tytułem: PRENUMERATA NA | ilość numerów
tytułem cd.: OD NUMERU: KWIECIEŃ 2002
tytułem cd.: ARCHIWALIA: | numery

data, pieczęć, podpis(y) zleceniodawcy

opłata

Polecenie przelewu/wpłata gotówkowa *
* niepotrzebne skreślić

odcinek dla banku odbiorcy



SILVER SHARK Sp. z o.o.
ul. Tęczowa 25, 53-602 Wrocław
BZ WBK SA 5 O/WROCŁAW

nr rachunku odbiorcy
10901522-1713956-128-00-0-999

kwota:

imię, nazwisko i adres wpłacającego:

nr telefonu..........

od miesiąca ......kwiecień...... /2002
☐ 3 numery ..... 48,00 zł
☐ 6 numerów ..... 90,00 zł
☐ 12 numerów ..... 156,00 zł
☐ numery archiwalne.........

☐ proszę o wystawienie faktury VAT

Akceptuję zasady przetwarzania moich danych osobowych**

....
Podpis

stempel dzienny

opłata

Dowód/pokwitowanie dla zleceniodawcy



SILVER SHARK Sp. z o.o., ul. Tęczowa 25, 53-602 Wrocław
BZ WBK SA 5 O/WROCŁAW

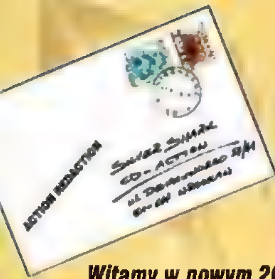
c.k. | nr oddziału banku | nr rachunku odbiorcy
10901522 1713956-128-00-0-
999 W P | waluta PLN | kwota
nr rachunku zleceniodawcy (przelew)/kwota słowna (wpłata)
imię i nazwisko
adres
tytułem: PRENUMERATA NA | ilość numerów
tytułem cd.: OD NUMERU: KWIECIEŃ 2002
tytułem cd.: ARCHIWALIA: | numery

data, pieczęć, podpis(y) zleceniodawcy

opłata

Polecenie przelewu/wpłata gotówkowa *
* niepotrzebne skreślić

odcinek dla banku odbiorcy



LISTY, czyli ACTION REDACTION

Witamy w nowym 2002 roku - a raczej życzymy szczęśliwego Nowego Roku 2002, bo będziecie to czytać (przynajmniej niektórzy) jeszcze w 2001. Hm, hm, dziś jakby nieco więcej listów serio (w tym sporo polemizujących z opiniami innych czytelników). Zawsze tak jest, że jesienią/zimą jest na nie urodzaj. Choć naturalnie nie braknie też okazji do pośmiania się. Tradycyjnie zapraszam do wizyt na kanale #cdaction w każdy piątek (14-16) na IRC-u - można z nami/mną pogadać na żywo. Polecam też lekturę Action Maga oraz FAQ na CD. Czasem warto zajrzeć też na nieoficjalną stronę CDA - cdaction.prv.pl.

Myśl miesiąca:

Człowiek może żyć bez powietrza parę minut, bez wody około dwóch tygodni, bez jedzenia dwa miesiące, a bez myślenia wiele lat.



(Poncjusz Pupencjusz Junior Piąty)

Opinie starego gracza

Stary stażem już ze mnie gracz. Jeszcze jako szczyl dostałem ZX Spectrum. Był śliczny. (...) Długa przerwa. Potem była Amiga. Od niedawna pierwszy PC. A wraz z nim CD-Action. (...) Sprawa, która mi się nie podoba, to "Za pięć dwunasta". Moim zdaniem, to ukłon w stronę nabywców pirackich wersji, żeby mogli dowiedzieć się czegoś o grze, która w sklepie jeszcze dostępna nie jest, ale na giełdzie i owszem.

W takim razie na wszelki wypadek pisma powinny recenzować gierki tak w 2-3 miesiące po ich POLSKIEJ premierze w SKLEPACH? Chyba wylewasz dziecko z kąpielą...

Gamewalker. Świetny pomysł. Realizacja też dobra, pod warunkiem że komentarze dotyczą gry, a nie są p...ierniczeniem "sobie a muzom".

Zauważ, że staramy się, by ZAWSZE były tam także komentarze na temat. A że dominują te drugie - no cóż, życie :). Lucjusz Pupencjusz też nie był aniołkiem, a jednak potknął się o grabie.

Recenzje. Długie, świetne, klimatyczne, podlane niezłym humorem. (...) To dla nich przede wszystkim zacząłem kupować CDA. Ale niestety zgadzam się z głosami, że tracą poziom. Są mało osobiste. (...) Coraz częściej zdaje mi się, że czytam recenzję beznamiętnego profesjonalisty, którego właściwie nie obchodzi gra, a tylko jej opis. (...) Emocjonalne zaangażowanie recenzenta w grę daje mi specyficzne wrażenia. (...) Jakże świetne recenzje wychodzą, gdy recenzent lubi dany gatunek i jest zafascynowany grą.

Z biegiem czasu człowiek się uodparnia na stale działające bodźce - a my gramy przecież non stop. Stąd też trudniej u nas o wybuchy entuzjazmu (choć bywają, bywają). Kiedyś rajcował nas sam fakt, że gramy w pracy. :) Dziś musi to być naprawdę dobra gra, by zaktywizować nadnercza do produkcji przyzwoitej dawki adrenaliny.

Może trzeba świeżej krwi? Ale właściwie ta świeża krew, która się pojawia, płaci dopiero, jak mi się wydaje, frycowe i niejednokrotnie ustępuje weteranom, choćby nie najlepiej dysponowanym. (...) Zniknąd ratunku? Nie, nie jest tak źle. Wasze recenzje (...) wciąż jeszcze dosyć często mają ten specyficzny klimat, który (...) towarzyszy recenzjom gier komputerowych od czasu Top Secret (aczkolwiek w innych pismach już niemal zaniknął). (...)

Action Redaction. (...) W początkowym okresie mego czytania byłem nieco zaskoczony. Styl niby podobny do tego w Top Secret - czasem boki można zrywać - ale ostrzejszy, dużo ostrzejszy. To spowodowało, że uważałem was początkowo za zakompleksiałych buraków, którzy (...) poczuli władzę i mogą wyżywać się na czytelnikach. Takich osobników znam aż nazbyt wielu z uczelni. Ale potem, gdy zacząłem czytać Action Mag i to, co pisał Smuggler, zobaczyłem innego człowieka: o zdrowych, racjonalnych i WYWAŻONYCH poglądach - i całą sprawę od innej strony. Teraz uważam, że Smuggler jest facetem bardzo zaangażowanym w tworzenie tego pisma i kontakt z czytelnikami, ale ci niestety utrudniają mu życie w sposób wybitny. (...)

Nie przesadzajmy. Ja uważam tylko, że należy się mocno angażować w to, co się robi (choćiaż to "nieprofesjonalne"). Robię coś najlepiej jak potrafię albo wcale. I stąd czasem może nawet ZA BARDZO się angażuję w odpowiedzi itd. Ale tylko dlatego, że mi na AR zależy.

Aha. Chciałbym dorzucić coś jeszcze (...) na temat zarzutów o utratę klimatu. Myślę, że nieźle rozumiem ich autorów. W początkach upowszechniania się komputerów i gier w Polsce rzesza komputerowców była mała (...), kontakt z innymi utrzymywała tylko dzięki swej ulubionej gazecie o grach. Ta robiona była często przez ludzi niewiele starszych od czytelników. (...) Gracze i redaktorzy byli (przynajmniej w wyobrażeniach czytelników) nie jak rodzina, ale paczka dobrych kumpli. Jednak prowizorka odchodzi na bok, ludzie się starzeją, zmieniają, przychodzi profesjonalizm, a z nim rutyna. (...) Wam to odpowiada, ale myślę, że możecie zrozumieć czytelników tęskniących za tym, co było.

Davero van Ral

Naturalnie. My też (nie myślcie sobie) tęsknimy - niekiedy - za tamtymi czasami. Ale musicie wiedzieć, że gdybyśmy np. podchodzili do tworzenia CDA w taki sam sposób jak np. w początkach roku 1997, to pismo od dawna byłoby bankrutem. To tak, jakbyście żądali od komandosów, by w warunkach bojowych zachowywali się podobnie, gdy bawili się na podwórku w strzelanego. Długo by nie pożyli, prawda? Dlatego i czytelnicy powinni nas zrozumieć - ewoluowaliśmy, i owszem - bo "maszeruj - albo giń".

Pasibrzuch - popieramy!

"Wy wszyscy jesteście..." - Pasibrzuch.(...) Optymistyczny wstęp, (...) bardzo dobry, szczególnie na otrzeźwienie młodocianych umysłów. Wielkie brawa!!! Klask! Klask!! Klask!!! (...)

THoMiLy

Nie drażnij Lucjusza Pupencjusza, bo lwami poszczuję!

***

Chcę przyłączyć się do miniwojny Pasibrzuch vs reszta świata. Wbrew pozorom nie będę ochrzaniał gościa za to, że gani kompoholików. Postanowiłem stanąć w jego obronie. Ludziska go zjechali za znęcanie się psychiczne nad ludźmi przyklejonymi do PeCetów. Jestem z nim, pod warunkiem że chodzi mu o gości, dla których szpanem jest edycja rejestru (oceny itp. g dla nich znaczą...), a orgazmem IRC-owanie z AUTENTYCZNĄ dziewczyną; podają się przy tym za 18-letniego muskularnego i inteligentnego bruneta. Dla takich ludzi (jednego mam nieprzyjemność znać) nie mam ani krzty szacunku. Nie mają oni wielu przyjaciół i nie starają się ich zdobyć (Lara, Jill lepsze). Siedzą sobie w domciu, grzejąc cztery litery przy kompie i zamykają się, hodują poczucie wyższości nad tymi, którzy są wokół nich. (...) Był jednak jeden argument, którego "pasiek" nie powinien był używać. Chodzi o dziewczyny. Komputerowcy faktycznie mają problem ze znalezieniem sympatii, ale ten problem dotyczy też wielu innych osób, więc niesłusznie było tym dobijać już i tak dobitych nałogowców.***

Mały2K (maly2k@wp.pl)

Swoją drogą, nie pamiętam, kiedy to ostatnio jakiś tekst czytelnika w AR wywołał aż tak spory odzew... Zdaje się, że "Intelektualisty" z liceum ze Słupska (pamiętacie?).

Pasibrzuch - kontra

Grrr. Taki właśnie jestem. Okulary na nosie - 1,5 dioptrii (ale czuję, że będę musiał wymienić na mocniejsze). Za miesiąc aparat ortodontyczny (stały). (...) Moja życiowa miłość (platoniczna) ma chłopaka (właśnie to zobaczyłem). I dlatego zmieniłem swoją życiową maksymę z "carpe diem" na "hakuna matata". (...) Jestem dzieckiem cybergeneracji i nie wstydzę się tego. Przyjaciół mam w Sieci - i to zaufanych, znanych mi osobiście, odwiedzamy się 2-3 razy w roku (dystans 300 km). A że można ich policzyć na palcach jednej ręki? Stawiam na jakość, nie ilość. (...) Guzik mnie obchodzi, że z sąsiadem (300 m) nie zamieniłem ani słowa, a z kuzynem (300 km) wymieniam się poglądami co 2-3 dni. Jak się żyje w otoczeniu, w którym co drugi sąsiad jest uzależniony od alkoholu. (...) Tu albo chlejesz, albo jesteś _inny_. (...) To ja się śmieję z was (...), którzy nie wiecie, jak to jest nie spać 96 godzin, bo się non stop "pocina" w jedną gierkę. (...) To jest nie do opisania. (...) Tak więc żyjcie dalej, a ja sobie będę żył w Sieci. Mam nadzieję, że moja dusza (o ile takową mam) zmieni się w wiązkę energii, która będzie nadal istnieć w Sieci.

Counter

Przyznam, że poglądy autora mam jednak za nazbyt skrajne. 96 godzin non stop?! A mi się zdawało, że jak kiedyś siedziałem 18, to już była to ciężka przesada. Szoook. Nawet dla czworonożnej, bieżnikowanej papugi Jediego.

AReakcje

Panopticum. Wiem, wiem... prezentujecie tu najbardziej radykalne i oryginalne listy, ale jak czytam o takim "satanizmie" (10/01), to mi się krew gotuje... Ja rozumiem, że są ludzie, którzy wierzą mocno i prawdziwie. Podziwiam ich, bo mnie samemu nie starcza siły woli, by uwierzyć. (...) Chciałbym przekazać Maxowi (...), że wycofanie "taaakich straaasznych i SZATANISTYCZNYCH" (koniecznie przez "SZ"!!!) gier z rynku byłoby niezgodne z podstawowym prawem WOLNOŚCI WYBORU. A uzasadnianie faktu, że młodzi ludzie wstępują do sekt z powodu "SATANISTYCZNYCH" gier, jest zarzutem podobnym do zarzutów wysuwanych przez partię XXX. Otóż jakiś czas temu politycy z tejże partii w różnych debatach twierdzili, że np. za agresję wśród młodych ludzi odpowiedzialne są brutalne filmy (po części prawda) - ergo, filmy takie PAŃSTWO powinno ocenzurować. Podkreślam tu słowo PAŃSTWO. Bo przecież biedni rodzice nie mają w ogóle obowiązku wychowywania dzieci, dobierania filmów, gier, książek, komiksów, czasopism, piosenek, idoli i cholera-wie-czego-jeszcze. (...) PS Wytłumaczcie fratri MAXowi, że nie DEMON KEEP, tylko DAEMON, i że to nie znaczy "Zatrzymać demona" tylko "Twierdza Demona".

Staruchy? :) Mam 17 lat, zatem nie jestem młody, ale wapno mi się w żyłach lasuje :), kiedy jakiś dzieciak mówi, że 23-latkowie nie należą do młodych... Owszem, wątroba i nerki już nie te :), ale to jeszcze nie powód, żeby ich z młodych wykluczać. (Chociaż z drugiej strony... są prawie dwa razy starsi od autora listu - 14 lat.) :)

Ogólnie o Ladies' Corner. Jak tak czytam LC, mam wrażenie, że jestem z innej planety. Primo: w numerze 09/01 jakaś dziewczyna pisała, że "ona

wprawdzie na kompach się nie zna, ale..." i tu lista pojęć, z których zrozumiałem znaki interpunkcyjne. :) (No może bez przesady, co nieco jarzę programowanie, stosy, listy itp., ale myślę, że większość "expertów" pojęcia nie miała, o czym tam była mowa). Secundo: moim zdaniem, taka jest natura ludzi, że w pewnych kwestiach mężczyźni sprawdzają się lepiej niż kobiety i na odwrót. Istnieją wyjątki, które tylko potwierdzają tę regułę. A fakt, że większość sławnych ludzi to mężczyźni, jest spowodowany patriarchalnym systemem społecznym, który wywodzi się jeszcze z prehistorii. (...)

Jeszcze o brutalności w grach. Tak, ta brutalność i SATANIZM są WSZĘDZIE... ;) Takie myślenie (nie zarzucam go wcale Behemotowi, tylko tak mi wyszło przy okazji tego, co napisał) jest charakterystyczne dla ludzi, którzy nie mają najmniejszego pojęcia o tym, o czym mówią. Dotyczy to zarówno gier, jak też RPG-ów (kiedyś zostałem wyzwany od SATANISTÓW przez chyba 80-letnią babcię, kiedy czytałem w autobusie podręcznik do Wampira: Maskarady. :) (...) Drażni mnie mówienie (...), że gry, filmy etc. POWODUJĄ agresję i przemoc. Tak bywa, ale rzadko. Agresja wśród młodzieży jest charakterystyczna dla rodzin patologicznych lub rodzin z pozoru normalnych, gdzie rodzice (choćby byli zamożni i wykształceni) nie przykładają należnej uwagi do wychowania dziecka (takie rodziny też uważam za patologiczne). W większości przypadków agresja jest ROZŁADOWYWANA przez brutalne gry. Wielu moich kolegów zamiast wziąć baseball czy siekierę i wyjść z tym na ulicę, siadało przy Q2 czy (tak jak ja) przy Carmagedonie i rozwalało wśród wirtualnych skowytów i krzyków Bogu ducha winnych przechodniów czy inne sympatyczne stworki. Skrajnym przypadkiem zawsze były Wormsy, gdzie zawsze był team "nasz" i team nauczycieli lub "kolegów". I tak oto dzięki legowisku szatana, ;) jakim są brutalne gry, wyrosłem na człowieka o niższym niż przeciętny poziomie agresji.

grEG (aka Drazhar) - incubi@tenbit.pl

Ciekawe, co w takim razie powiesz o .iście (w tym AR) pt. "Przemoc w grach"?

List nietypowy - pozytywnie :)

Zacznę od komercji w CDA. Muszę przyznać, że z początku może to i było ciekawe, ale ostatnio zaczynają mnie irytować listy zawiedzionych czytelników o niesplamionych żądzą kasy sumieniach, którzy to wytykają waszej gaz..., ehm, waszemu czasopismu komercyjność, sprzedajność itp. Oto, według nich, dawny wspaniały ongiś CD-Action miał być robiony w jakichś wyższych celach, miał nakład 10 000, docierał jedynie do wybranych, miał ze trzy razy mniej stron i "w ogóle był super". Kiedyś, rzecz jasna, pismo wydawano tylko dla satysfakcji, o zysku nawet nikt nie pomyślał. Po co komu zysk, po co komu pieniądze? Prawdziwy Redaktor powinien pracować za darmo!

Straszna Machina Komercji ruszała powoli, pożerając wspaniały, idealistyczny CD-Action - zaczęło się od wypychania doń reklam, za które - skandal! - wydawnictwo brało pieniądze. Sprzedawczyki! Przybywało kasy, to i rosła objętość oraz pozorna atrakcyjność pisma, co wiąże się ze wzrostem nakładu. Potem Silver Shark zaprzedał się Angolom (chociaż my, Prawdziwi Czytelnicy, dobrze wiemy, że to nie Angole was wykupili, jeno Żydzi) i zaroiło się w pisemku od lamerskich "pożal się Boże" poradników pisanych przez lamerów dla lamerów. A cena, rzecz jasna, rosła...

Tak więc ci sami redaktorzy, którzy parę lat temu tworzyli CD-Action w wyższych celach, teraz zaprzedali się Anglikom i pisują do CDA tylko dla kasy oraz na złość Prawdziwym Czytelnikom, aby tych jeszcze bardziej zdołować. Bo przecież w przepełnionym ideałami umyśle Prawdziwego Czytelnika nie ma już miejsca na zrozumienie pozornie tylko prostego faktu, że rodzinę trzeba utrzymać, że redaktor też człowiek, któremu nieobce są przyjemności. (...) Pięknie, cudownie żyje się w świecie, w którym pieniądze są nieistotne, gdyż... dostarczają ich nam nasi rodzice. Wyobraźcie sobie, że oni na nie (uwaga, trudne słowo) ZARABIAJĄ - czyli po prostu sprzedają się. Tak, moi drodzy, wasi rodzice nie pracują dla Wyższego Celu. (...) oni najzwyczajniej w świecie PRACUJĄ. Pracują po to, żebyś miał komputer, żebyś miał na gry (również na te z giełdy), pracują po to, żebyś miał co do jamy ustnej włożyć. Ironia losu - pracują też po to, żebyś wypisywał w listach, że drwisz sobie z ludzi, którzy się sprzedają dla kasy (czyli pracują). I kółko się zamyka.

Jak pisze Raven (numerek listopadowy), zaczęliście traktować CDA jako pracę. Tekst roku. No przecież kiedyś każdy recenzent w swoim tekście starał się zawrzeć mądre przesłanie, jego artykuły były w istocie ambitnymi rozważaniami, poruszającymi tematy egzystencjalne, pełno w nich było głębokich metafizycznych refleksji, których nie powstydziliby się Donne, Sęp-Szarzyński czy inni poeci; teraz recenzje są suche i pisane na kolanie, prymitywne i głupie, naiwne i puste itd., itp. Wymiotować się chce. :(Jeszcze jeden taki odkrywczy tekst i chyba zapiszę się do ZHP (nie rozumiem, dlaczego to napisałem, więc nie pytaj czemu do ZHP ;).)

Proszę o ostateczne zamknięcie tej bezpłciowej dyskusji o komercyjności CDA, gdyż jest ona zupełnie bezcelowa. Komercyjne jest przecież to, co przynosi zyski, więc nie istnieją profesjonalne pisma niekomercyjne. (...) Niekomercyjny to może być najwyżej komputerowy zin - Action Mag na przykład. (...)

Czytelnicy oczywiście chcieliby, abyście dawali co numer pełne wersje tegorocznych gigahitów (co najmniej Max Payne), ale jednocześnie macie zmniejszyć ilość reklam. (...) Takim osobom potrzebny jest chyba natychmiastowy kontakt ze świeżym powietrzem w celu ochłonięcia i dostarczenia mózgowi nieco tlenu. (...) Miałem też wrażenie, że większość graczy jest hetero, ale po tych apelach i groźbach o usunięcie ze stron waszej gazety, ehm, to znaczy waszego pisma, pięknych pań, mam poważne wątpliwości co do orientacji seksualnej polskiego gracza. Przecież skąpo ubrane kobiety na łamach CDA tylko uatrakcyjniały pismo i dodatkowo można by je używać do... a tam, nieważne. ;) (...) Żebyście jeszcze dawali więcej RPG-ów, to chyba bym dał za was na mszę... ;)

wierny czytelnik od listopada '96: Ubique

W tym numerze chyba narzekać na brak RPG nie możesz? To znaczy jasne, że możesz, ale lepiej nie narzekaj. ;)

Czepia się. :)

(...) ale (...) mi (...) list (...) skróciłeś. (...)

Paweł

Przeeeesadzasz. :)

Stereotyp gracza

Coś złego dzieje się w świecie komputerowców-giercowców; mianowicie powstaje stereotyp gracza, który jest przedstawiony jako osoba dzika, samotna, brzydka, zakompleksiona. Nie wiem, czy mi się uda, ale chciałbym obalić mit gracza-nieudacznika. Sam jestem graczem, który spędza czas przed komputerem. Mam, owszem, jak wszyscy jakieś tam kompleksy, ale nie odpowiadam wizerunkowi gracza, jaki powstaje na łamach AR. Nie pierwszy raz czytam list, w którym autor krytykuje ludzi zainteresowanych komputerami. Niestety Smg nie stara się zaprzeczać wizerunkowi gracza. Nie chodzi mi o jego wygląd czy charakter, ale sam przytakuje takim opiniom. Przecież nie każdy gameboy musi być taki. Tak samo jak nie każdy morderca ma charakterystyczną twarz. (...) Podobnie wśród graczy istnieją osoby nieodizolowane od świata - wychodzą na zewnątrz, spędzają czas z żywymi znajomymi. Sam mam na to kilka gotowych przykładów. Daleko nie trzeba szukać. Wystarczy spojrzeć na redakcję CDA, która składa się z osób głęboko związanych z komputerem.

To nie jest dobry przykład. :)

Ale taka jest natura człowieka, że jeżeli raz spotka człowieka odpowiadającego jego poglądom, to myśli, że wszyscy ludzie są tacy. Dlatego, gdy koleś spotka innego kolesia, który odpowiada jego zakodowanemu obrazowi gracza, od razu myśli, że wszyscy ludzie przy komputerze tak wyglądają. Chciałbym, aby gracz nie był kojarzony tylko z osobami w okularach, zgarbionymi wyrostkami czy brzydkimi dziewczynami. Przy komputerze można spotkać całkiem normalnych ludzi. Więc, jeśli spotkasz nawet 20, 30 graczy, którzy wyglądają jak wrak człowieka lub przypominają sierotkę Marysię, nie znaczy to, że reszta z kilkuset tysięcy jest taka sama. Co ciekawe, Smg nie jest w stanie uwierzyć, że osoba grająca na komputerze nie może być normalna, w sensie prowadzonego przez nią życia towarzyskiego.

Jest w stanie - ale się nabija :). Znam wielu ludzi (komputerowców), którzy faktycznie wyglądają prawie normalnie. Ale znam też paru takich, na widok których nawet Fran(e)k'n'Stein :) uciekłby z okrzykiem przerażenia. To samo tyczy się wszelako fanów wszelkich innych rzeczy...

Niby dlaczego? Czy tylko aktorzy, artyści, muzycy mają prawo być hulakami, a komputerowiec skazany jest na życie w samotności i zapomnieniu. Ale mimo wszystko zgadzam się z tym, że tacy ludzie istnieją. Duża w tym rola gazet typu CDA, aby to się zmieniło. Powinniście często zamieszczać testy nałogowca czy inne rzeczy tego typu, aby ludziom tkwiącym w nałogu uświadomić, w co wdepnęli i wyprowadzić ich z błędu, że uzależnienie od komputera to nie prosty do rozwiązania problem. (...)

Rob'ę, co mogę - ale niech nikt nie liczy na innych, tylko SAM się pilnuje...

Poza tym nie chcę trafić do kącika Ludziska!

WareWolf Grześ((c)83)

Spoko :). Czego tak się go boicie? Toż w tym kąciku są ludzie (którzy świadomie robią se zgrywy) i ludziska (z których można sobie czasem troszkę "pochechać"). To nie jest przecież "kącik matołka", a miejsce na zabawne albo śmieszne (z RÓŻNYCH przyczyn) teksty!

Metoda?

Wymyśliłem sposób na to, jak zniszczyć piractwo. Jedna płyta z grą na giełdzie kosztuje ok. 15-20 zł. Gdyby producenci nagrali grę na np. ośmiu płytach CD zamiast na jednej (...), to u pirata kosztowałaby 120-160 zł, a producent wziąłby np. 99 zł.

Kitmen

Nie doceniasz krakerów (nie mylić z łosiami z giełdy). Dobry fachow'ec bez najmniejszego problemu zgra takową grę na 1 CD. Dla niego to bułka z masłem. No ale inna metoda - robić BARDZO rozbudowane gry na 4-5 CD (i każdy FAKTYCZNIE zapchany po brzegi). Lecz nadchodzi już era DVD. A gier na 4-5 DVD to ja sobie na razie nie wyobrażam...

Ladies' Corner

Jeśli opublikowanie zdjęcia biurka redaktora CDA miało zszokować damską część czytelników (jednym słowem: bałagan :PPP), to coś wam nie wyszło... U mnie obok tego, co widać na zdjęciu, są jeszcze: stare i nowe CDA, maskotki, talerzyki po różnych, dawno już zapomnianych pysznościach, lakiery do paznokci, kartki z różnymi Bardzo Ważnymi Notatkami, czasem jakiś kwiatek... Zdarza się i niezapomniana mrucząca kawa. :) Ale kawa to mój hołd składany Garfieldowi. :))) Ostatnio szpanuję w szkole "bekającym" Garfieldem przy plecaku - kosmos. :)))

To było biurko Yasia, miało was tylko uodpornić na to, co za jakiś czas zobaczycie na biurku Czarnego Iwana. Bardziej wrażliwym już dziś polecam skombinowanie takiej torebki, jakie w samolotach czekają na ludzi o słabych żołądkach. Nie każdy wytrzyma widok talerza z dwumiesięcznymi pierogami ruskim . wijącymi się obleśnie, gdy padnie na nie światło... Scena narodzin Obcego to przy tym NIC! (I zazdroszczę tego Garfielda, ja mam tylko - z rzeczy odlotowych - garfieldo-kapcie, w których zresztą nie chodzę, bo mi ich szkoda niszczyć.)

Głosy na temat czytania książek. Jasne, dla ludzi inteligentnych czytanie to coś najnaturalniejszego pod słońcem. Tylko że młodzi ludzie (ja się chyba jeszcze do nich zaliczam :) coraz rzadziej są inteligentni... Przepraszam, jeśli kogoś w tym momencie uraziłam, ale wiem, jak to jest, bo sama mam 16 lat. Wiecie, ile moich koleżanek czyta książki, ot tak, dla siebie? Praktycznie zero. I one nie rozumieją, jak ja mogę, np. po raz czwarty, czytać "Mistrza i Małgorzatę" (w tym miejscu wielkie podziękowania skierowane do was, gdyż tak długo "podniecaliście" się tą książką, że w końcu ją przeczytałam... i pokochałam :)). Jedynym rozsądnym argumentem, jaki do nich dociera, to to, że mam zamiar studiować dziennikarstwo lub coś pokrewnego i obycie jest mi niezbędne. I tak w klasie pierwszej LO sięgam po książki autorów, o jakich one nawet nie słyszały. Chociaż z drugiej strony, ja nie jestem lepsza - przeczytałam w całym swoim

życiu tylko jedno romansidło po to, by z czystym sumieniem móc się na taki temat wypowiadać. Faceci są o tyle lepsi od babek, że czytają Sapkowskiego (pokłon do samej ziemi dla pana Andrzeja), Tolkiena czy też innych, ale z tego gatunku. Nie mówię, że młodzież w ogóle nie czyta książek, mówię tylko na przykładzie moich znajomych. W tym miejscu pełen aprobaty okrzyk: jabadahoo! dla apelu Szanownego Pana hohlika.

KroKodyleK —|—|-8>

Odpowiedź na artykuł El General Magnifico pt. "Czy jesteśmy terrorystami"? (...) Właściwie nie można tego nazwać strachem. A przynajmniej nie powinno się. W pudle kolejne sceny typu "wyrżnijmy jakąś wietnamską wioskę" (...). A mnie mdli jak zwykle. Wychodzę zostawiając za sobą szepty: "Ją trzeba leczyć. Zawsze taka wrażliwa, jak ona przeżyje na tym świecie, kiedy takie nic ją rusza. Biedna...". No rusza. I nic nie poradzę, nie chcę nawet zmieniać tego, co może każdy powinien czasem poczuć - mój poplątany umysł generuje za dużo wrażliwości. Lubię grać, ale nie usiądę do kompa, żeby zabijać, bo mnie ukarze nocnymi zmorami. Kumple śmieją się ze mnie, że nie rozróżniam tego, co nierzeczywiste. Błąd! Uczucie eliminowania wroga, ciekąca po ścianach krew tych s... którzy zabili ci żonę i dziecko, smak zemsty. To przecież tylko wygenerowany obraz, więc co trzyma tych wszystkich graczy przed monitorem? Interesujący plot? Fajne teksty? Dobra grafika? Może to też, ale przede wszystkim możliwość odprężenia się. (...) Na kilka czy kilkanaście godzin gry; pomijam tu sytuacje ekstremalne (...), jesteśmy w akcji, działamy, adrenalinka podskakuje. (...) Nierzeczywista jest gra i my w niej. To, co czujemy - czujemy, więc TO JEST. Czytam "Czarny obelisk" Remarque`a, oglądam "Łowcę jeleni" czy "Pulp fiction", gram w Max Payne`a - dla mnie to ta sama krew. Ból i strach ludzki, który wówczas czuję istnieją daleko, tak jak z daleka dotarła do mnie wiadomość z 11.09 tego roku. Tylko otoczenie zareagowało wtedy inaczej. Nie oglądam wiadomości, świat zniknie lub pozostanie na swoim miejscu bez mojego czynnego w tym udziału. Odrzucam to, czego nie mogę znieść i nie nazwę tego strachem. Może zwyczajnie pozostałam tym niby to "miłym, sympatycznym i kochanym" niemowlęciem. "Biedna...." - jeśli w każdym z was siedzi zbrodniarz, faktycznie, moja sytuacja jest nie do pozazdroszczenia.

A. Wolsztajn

EGM ma nadzieję, że nie. Nie on jeden...

PANOPTICUM - kącik listów DZIWNYCH

El General Magnifico w swoim ostatnim artykule dotyczącym wydarzeń w Stanach Zjednoczonych (ale i na świecie) ["Czy jesteśmy terrorystami" - Przemyślenia, CDA 12/01] *bardzo ostro potraktował ten temat, nie szczędząc nawet nieco mocniejszych epitetów, które niestety nie świadczą o jego wysokim ilorazie inteligencji.*

Facet ma żałosne - bo tylko wyższe - wykształcenie, ok. 140 IQ i jest m.in. zawodowym tłumaczem. Jednym słowem - przygłup. Jasne! Tylko gópi się tyle ucy. Jak kto mondry to od razu syćko wie! Jeeejee!

Być może poniosły go nerwy, (...) ale mógł się opanować i przewidzieć, że do tego materiału dostęp mają również dzieci.

No widzisz, nie przewidział, że przeczytasz! Faktycznie, wpadka. :(

Nie jest to jednak jedyna uwaga, jaką mam do tekstu tego autora. Bronię się przed myślą, że artykuł ten pisany był jedynie w celu zarobienia większej mamony. Niestety sądząc po tym, jak banalne przykłady podaje El General Magnifico, śmiem myśleć, że tak właśnie było.

Każdy ocenia innych wedle siebie. A tekst był pisany - TAK w celu zarobienia mamony (jak zresztą każdy inny tekst w tym piśmie, żebyś nie miał złudzeń - vide dyskusja o komercji w tymże AR). JAK I w celu podzielenia się z innymi swymi refleksjami. Jedno drugiego zupełnie nie wyklucza.

Pierwszą rzeczą, która skłania mnie w tym kierunku, jest fakt, że autor tego tekstu bardzo długo opracowywał temat gier komputerowych i ich - rzekomo - fatalnego oddziaływania na psychikę graczy, potencjalnych terrorystów. Uważam, że jest to zbędne marnowanie cennego papieru, gdyż - jak sami wiemy - ludzie, którzy zamieszani byli w ten okrutny czyn, nie mieli najmniejszego kontaktu z grami. (...)

Czy gdzieś tam w ogóle było napisane, że owi terroryści grali? Nie ma to jak zrozumieć tekst, z którym się polemizuje. Polecam! Warto też popracować nad stylem (autor polemiki prowadzi własny zin, do czego wrócimy w swoim czasie) i polszczyzną...

Jeśli nie gry były tym, co pchnęło Talibów do zamachu, to co mogło spowodować ich szaleńcze zachowanie?

Po pierwsze, skąd się tu nagle wzięli Talibowie? Mówimy o GRACZACH, o nas! Po drugie, człowieku, _w ogóle_ nie pojąłeś przesłania tamtego tekstu :(. Waść polemizujesz na zupełnie inny temat, niż był zadany. A sam wiesz, jaką ocenę dostaje się za wypracowanie nie-na-temat...

Osama bawił się w niepoprawną interpretację Koranu, który podobno w rzeczywistości nawołuje do dobroci i wzajemnej miłości. Ja jako katolik nie wiele wiem o islamie, ale wierzyć mi się nie chce, że religia mająca tylu wyznawców mogłaby nawoływać do powodowania czyjejkolwiek śmierci. (...) Uważam, że takich ludzi jak Osama ben Laden powinno się wyplenić z naszego marnego świata.

Proszę poczytać te dwa zdania... Czy widzicie to, co ja widzę? Podpowiem: katolicyzm jest religią miłości i wybaczenia, też ma wielu wyznawców; sam autor twierdzi że jest katolikiem. A jak głęboka jest jego wiara, widać zaraz w drugim zdaniu. Ale nie piszę tego, by wyszydzać jego sposób pojmowania religii, a tylko po to, by pokazać, że ludzie potrafią nagiąć KAŻDĄ, nie wiem jak szlachetną w zamiarach ideę (religię itd.) - tak jak im to wygodne. Więc nie czepiaj się islamistów (i ich religii), bo sam robisz to samo. Jedynym rozwiązaniem, jakie widzisz, jest zabicie kogoś. I w tym momencie pięknie (choć niechcący) odpowiadasz na postawione przez siebie pytanie. Tak, TY jesteś terrorystą... Przynajmniej mentalnie. Hm...

Natomiast El General Magnifico niech zastanowi się najpierw, co pisze.

Doskonała rada! Ale zanim udzielisz jej komuś - sam ją na sobie zastosuj. To działa!

Mogę się założyć, że sam po napisaniu tego artykułu miałeś uczucie, iż zbyt powierzchownie potraktowałeś zaistniałą sytuację. Świadczyć może o tym ostatnie zdanie, które umieściłeś w tekście: "/ .../ Bardzo bym chciał, byście udowodnili, iż absolutnie nie mam racji", stąd moja polemika.

Szczerze mówiąc, to nie do końca wiem, co chciałeś nią udowodnić - i komu. I po co.

I jeszcze jedno - ja sobie takiego piekła, jak sam sugerujesz, nie zgotowałem ani nie są jemu winni Amerykanie. Cała wina leży tylko i wyłącznie po stronie Talibów i ich chorej natury.

Tak jest. My biali - oni czarni. My jako "lelije" białe i niewinne - oni demony i krew im z kłów ścieka. Dorysuj im jeszcze rogi i broń. Boże, nie czytaj czasem artykułów dotyczących np. genezy przyczyn terroryzmu na Bliskim Wschodzie, bo sobie możesz popsuć taki piękny obrazek. Musisz się jeszcze dużo nauczyć o otaczającej cię rzeczywistości, zanim zaczniesz zauważać (jeśli zaczniesz), że na tym świecie nie istnieje podział na czerń i biel - wszędzie są CI SAMI ludzie i we wszystkich JEST TYLE SAMO ZŁEGO, CO I DOBREGO. Nie pochlebiaj sobie, ani my, ani Amerykanie nie są od nich lepsi.

PS Chętnie zaaplikowałbym ci, El General Magnifico, doraźne mordobicie, ale niestety nie jestem redaktorem CD-Action. Przykro mi, że cała strona mojego najbardziej lubianego magazynu została zmarnowana na tak nudny i niewnoszący nic nowego artykuł, ale żądza pieniądza wzięła górę - czyż nie?

Co do mnie, to nie zaaplikowałbym ci mordobicia, a tylko ściągnął gacie i po ojcowsku wkroił parę pasków na goły tyłek - żebyś może namacalnie pojął w ten sposób, że stosowanie siły (i pomówień) nie jest ŻADNYM argumentem w dyskusji.

Prawdopodobnie nie odważycie się umieścić tego tekstu w jakimkolwiek miejscu CD-Action... mówi się trudno. Jeśli chcecie udowodnić przede mną i moimi kolegami, iż jesteście tchórzami, nie ma problemu, ale proszę przynajmniej o jedno - niech ten list dotrze do El General Magnifico!

Zwykle taki jak ten powyższy akapit sprawia, że cały list, w imię zasad, ląduje w koszu. Ale że PANOPTICUM jest takim właśnie "moralnym koszem", to... wylądował tutaj. I prawdę mówiąc, ogólnie nam zwisa, czy ty i twoi koledzy macie nas za tchórzy - czy może nie. NIC udowadniać wam nie zamierzamy. Możecie nas nazywać, jak chcecie, wolna droga. (A EGM tego tekstu nie ujrzał - chyba że teraz na łamach - bo nie widziałem powodu, by mu czymś takim głowę zawracać.)

Gdybyście zamierzali wydrukować w CDA mój tekst, podpiszcie go moim imieniem, nazwiskiem, xywką i adresem e-mail... ale WĄTPIĘ w to, czy zdobędziecie się na taką odwagę...

F.S. [namiary znane]

Tak jest, jesteśmy tchórzami i nie zrobimy reklamy ani tobie, ani twemu internetowemu magowi. Choćby z tej przyczyny, że "prowokacja artystyczna", jaką w tym celu zastosowałeś, jest BARDZO niskich lotów. A sądząc z głębi przemyśleń i jakości polszczyzny, to zin pewnie też. (Doceniamy wszak, że miałeś się pod tym odwagę podpisać. Dobre i tyle.) PS "Wątpie" (wątpia) to po staropolsku "wnętrzności".

Panopticum - reakcje

Nigdy nie mogłem zmusić się do napisania choćby słowa do AR. W tym miejscu chciałbym podziękować Robertowi Roby'emu za piękny list, którego nie mogłem zostawić bez komentarza! Już pierwszy akapit (ten o skradzionym) jaguarze i pożytkach z kradzieży dla sprzedawcy ww. <= cóż za strategia marketingowa) zrzucił mnie z pierwszego piętra. (...) Spiskowa teoria dziejów to mały kubuś w porównaniu z powyższym. (...) A zapowiedziane kupno LEGALNEJ wersji OF - czy to jakiś malutki wyrzucik sumienia? Tekturowym pudełkiem chce Pan zasłonić płyty pakowane w folię? Pani Klaudio, nie da się ukryć pokrewieństwa z panem Robertem, oboje ukazujecie podobne oblicza. A faktycznie z pensji od Versace można wspomóc niejedno schronisko dla zwierząt, proszę wziąć pod uwagę moją skromną sugestię. ;) To chyba tyle odnośnie listu p. Roberta, bo wciąż nie wiem, jak się do niego ustosunkować, kpić w żywe oczy można w nieskończoność, stosownie polemizować nie sposób.

Wicher

Miałem podobny dylemat.

Gdy tylko dorwałam nr 11/2001 zaczęłam przeglądać AR. Ostatnio zaczynam czytanie od Panopticum. (...) Jako przyszłego lekarza zainteresował mnie list Roberta Roby'ego. (...) W takich przypadkach psychiatrzy zalecają przytakiwanie. (...) bo inaczej może się skończyć tragicznie. Chcę zatem uspokoić Roberta - nie, piractwo NIE jest łamaniem prawa. Tak - wydawcy śnią po nocach o tym, żeby piraci chcieli kopiować nielegalnie ich programy, bo o to im właśnie szło, gdy wprowadzili grę na rynek. Cały jej sukces polega na liczbie nielegalnych kopii. (...) Oczywiście nie ma tu żadnej ironii - to szczera prawda. Tak samo marzę, żeby mi samochód ukradli i kompa też, bo wtedy kupię sobie nowe, a kumple złodzieja też sobie kupią takie same. I będę szczęśliwa, że dzięki memu kompowi parę osób też takie sobie kupi. Właśnie o tym marzę - stać się symbolem przemysłu komputerowego XXI wieku. :) Dobra. Kurna, dosyć pieszczenia się. (...)

mała

Szkoooda. :)

Inne reakcje

Powiedzcie, czy wasza walka z piractwem jest uzasadniona? Jaki ma sens to, że nawołujecie do kupowania oryginalnych gier itp. Właśnie czytam wasz numer 12/2001 i któryś z was (Smuggler lub Mr Jedi) zbeształ Paciugo z Gorlic za to, że popiera piractwo i że jego znajomość ekonomi jest żenująca. To wasza wiedza na temat ekonomi i rynku wydaje się żenujący, przykładem jest spadek nakładu waszego pisma. (...) Ja również popieram piractwo, bo nie wszystkich stać na oryginał, a 20 zł można jeszcze od rodziców wydębić.

czekający na podwyżkę od szefa **SKAZA**

Do walki z ewidentną nieuczciwością uzasadnień nie trzeba. Co do sensu naszej walki - wierzymy, że warto to robić. Nawet jeśli uda nam się przekonać jedną osobę na tysiąc - to i tak w Polsce przybędzie kilkaset uczciwych ludzi. To się opłaca. I ciekawe, skąd takowa pewność co do naszego nakładu? (Nie wspominając o tym, że nadal jesteśmy największym pismem o grach w Polsce...) PS Żenujące jest to, że nie potrafisz choćby PRZEPISAĆ poprawnie słowa "ekonomia" i złość cię tu (jak dziecko) zaślepia. (A jako człowiek już pracujący powinieneś jednak prezentować nieco wyższy poziom.) Jeśli w taki sam wyrafinowany sposób usiłujesz wymóc na szefie podwyżkę, to sukcesów, niestety, nie wróżę. PS Nie tylko czytaj AR, ale też staraj się zrozumieć, co tam mówimy. Powodzenia.

Chciałbym powrócić do listu MAXA DAMAGE z 10/01. (...) Chciałbym wyjaśnić ludziom, którzy czepiają się mnie na czacie. NIE JESTEM TYM PALANTEM Z 10/01. (...) Ten typ podpisał się MAX DAMAGE, a ja podpisuję się Max_Damage. WIDAĆ RÓŻNICĘ?!

Max_Damage

Trzeba wymyślić oryginalniejsze xywki, panowie: Neo, Duke, Max(imus), Matrix, Lord Vader i cała reszta "pomysłowych" :), wówczas unikniecie takowych nieporozumień...

Przemoc w grach

Wbrew temu, co można by sądzić (...), nie jestem 60-letnim emerytem, ale 22-letnim studentem. Piszę jednak w dość poważnej (moim zdaniem), a roztrząsanej już od dłuuuuuższego czasu sprawie. Chodzi tu o przemoc w grach komputerowych, a raczej o podejście do tego tematu w waszym magazynie. Otóż czytam recenzję gry Max Payne i co znajduję? Recenzent stwierdza, że największą jej wadą jest niemożliwość rozczłonkowania przeciwnika na dowolną porcję fragmentów, co mogłoby być źle przyjęte przez cenzurę w niektórych krajach.

Ja to odebrałem tak, że autor czepiał się _raczej_ tego, iż patrząc na ewolucję "realizmu" w grach, to był to krok wstecz, bo we wcześniejszych grach tego typu (vide: SoF) takowa możliwość była. A Max miał być nową jakością w grach, więc... Nie chodziło tu (raczej) o to, że autor lubi kawałkować ofiary.

Potem określa mianem "bambolenia w pierduł" opinie psychologów (bo to są zapewne owi "experci"), którzy mówią o zgubnym wpływie takich scen na młodzież. (...) Panie recenzencie - psychologowie to ludzie nauki, psychologia to NAUKA! Ich opinie (...) wynikają z dokładnych badań, z uwzględnieniem szeregu czynników. I takich właśnie działań powinienem się spodziewać po autorze artykułu, który podejmuje (z godną podziwu ekwilibrystyką słowa) temat przemocy, czyż nie? A bronienie się brutalnością tego, co widzimy w telewizji, nie jest najlepszym pomysłem. (...)

Autor wyraża tutaj własne opinie, do czego ma prawo. Mamy w końcu wolność słowa. Czasem takowe poglądy mogą daleko odbiegać od kanonu "poprawności politycznej". Zaś co do nauki - czyż nie jest tak, że często na podstawie tych samych danych dwie frakcje uczonych głoszą skrajnie różne teorie? Czyż "naukowo" nie udowodniono kiedyś, że np. tylko germańska rasa jest godna miana człowieka - albo że Słońce krąży wokół Ziemi itd. Jakże wiele było naukowych teorii, które potem okazywały się błędne. Nie negujemy, że fachowcy zwykle wiedzą, co mówią - ale też nie uważamy, żeby zawsze i bezwzględnie mieli rację. Stąd czasem można chyba wyrazić wątpliwości?

Jednym z głównych argumentów, który przytaczają recenzenci pokroju wyżej wymienionego, jest stwierdzenie, że po zagraniu w taką grę nie wyjdą przecież na ulicę i nie zaczną zabijać, a wręcz przeciwnie - wyładują całą tę agresję na pikselowych (choć coraz bardziej ludzkich) ludzikach. Po pierwsze: zdarzają się przypadki, że niestety, ale właśnie tak jest (przykładem Koreańczyk, który koledze władował nóż w plecy, bo ten zabił jego komputerowe alter ego w sieciowej rozgrywce Counter Strike'a), choć przyznam, że nie słyszałem o wielu takich przypadkach.

Podajesz tylko JEDEN JEDYNY przykład jako dowód na słuszność hipotezy? Nie rób tego na sesji. :)

Po drugie: chłopie, jeśli (to do recenzenta) masz tyle agresji, żeby czuć niepohamowaną potrzebę rozczłonkowania wirtualnej osoby, to coś mi mówi, że nie za dobrze w twoim życiu.

To ja może powiem o sobie. Ogólnie jestem pacyfistą, a jak się porządniej zatnę nożem w palec przy krojeniu chleba, to mi się robi słabo itd. A jednak czasem po powrocie z pracy, gdy miałem tam ciężki dzień, lubię sobie odpalić jakąś możliwie krwistą gierkę (SoF, MK, Kingpin) i przez pół godziny mielić przeciwników na krwawą papkę. I zaraz mi lepiej. A bynajmniej nie uważam, żebym był psycholem i na problemy z agresją w życiu nie narzekam. Więc nie radzę zbytnio generalizować...

Chrzanię? Cóż, jakiś czas temu czytałem list do pewnej gazety komputerowej, w którym chłopiec opisuje zdarzenie, jakiego byli świadkiem on i jego młodszy brat (grający non stop w Quake'a). Widzieli z bliska, jak jakiś samobójca wskoczył pod tramwaj i został rozniesiony na strzępy. Normalnie dziecko w takiej chwili reaguje płaczem (nie znam wieku opisanego chłopca, ale nawet dorośli tak reagują). A autor listu napisał, że na twarzy jego brata odmalował się wyłącznie wyraz zadowolenia pomieszany z podnieceniem, który to zwykł miewać podczas eksterminacji wrogów w grze.

Ja bym się pewnie zerzy... zwymiotował na taki widok. A też grywam w Quake'a (częściej w UT :)). I żeby było jasne: nie neguję tego, że gry/filmy itd. MOGĄ i WYPACZAJĄ psychikę dzieciaków. Ale daleki jestem też od prostych uogólnień "zabił, bo kiedyś grywał w Quake'a". Swoją drogą, pamiętam tamten list - ma ładnych parę lat. A jeden taki psychol na parę lat - to jeszcze nie tak tragicznie.

I tu nastąpi pointa. Nie jesteście w stanie zlikwidować nadmiaru brutalności w grach (piszę "nadmiaru", żebyście nie ripostowali, że w szachach też się zbija pionki, no to usuńmy szachy). Ale możecie prowadzić kampanię o rzetelną cenzurę i oznakowania (tak jak otwarcie przeciwstawiacie się piractwu).

Cenzurę? Mi się to kojarzy BARDZO niedobrze. Wcale też nie uważam, że to akurat pisma mają walczyć o oznakowanie gier itp. Tym powinny zająć się władze ustawodawcze. My możemy (i robimy to!) poprzeć takie działania i ostrzegać przed grami, w których agresja, przemoc itp. przekraczają granice naszej tolerancji.

Przecież świetnie zdajecie sobie sprawę z faktu, że znakomita większość waszych czytelników nie ukończyła jeszcze 18 roku życia - ba, daleko im do tego.

Lasser

A tego to nie byłbym taki pewny...

Gry wojenne

Na rynku jest dużo gier i na dobrą sprawę znaczna ich część mogłaby w ogóle nie istnieć. Co komu po grach, w których nie ma nic ciekawego, (...) tylko bezmózgie strzelanki-rozwalanki. Pół biedy, jeśli jest to np. usprawiedliwione misją ratowania świata (...) albo odzwierciedla rzeczywistość (np. symulatory lotu). Produkowanie tak dużej ilości gier wojennych budzi podejrzenia, że jest to sposób na psychologiczne przygotowanie świata do nowej wielkiej wojny. (...) Między wirtualną i "gierkową", a realną rzeczywistością jest taka sama różnica jak między snem a jawą. Jeśli gry są snami - TO CZYJE SĄ TO SNY? Wojennych weteranów, religijnych świrów (Messsiah!), psychopatów i gangsterów, starych kowbojów, użytkowników starych aut, emerytowanych agentów? Ale towarzystwo, nie ma co!

microLeonardo

Rozszyfrowany

Rozszyfrowałem ksywkę Smugglera! Tak na prawdę to skrótowiec. S.M.U.G.G.L.E.R. oznacza Smętny Mikro-Umysłowy Głupio Gadający Lekceważący Ewentualne Rady, choć również Sympatyczny Miły Udający Gamonia Genialny Lekkością Emanujący Redaktor. Tu moje pytania: który skrót bardziej ci odpowiada? Który jest prawdziwy?

[???]

Oba w równym stopniu są prawdziwe. Heh, mam wiele wad, ale jedną zaletę - skromność. :)

Kręęęgle?!

Więc to tak? Kingpin jako pełna wersja? A jak ktoś nie lubi kręgli??? Powinniście dać piłkę nożną albo coś. A nie kręgle!!!

Piotr S.

"Pin" oznacza po angielsku m.in. "kręgiel". ("Kingpin" - to ten centralny pachołek - ale znaczy też "Najważniejszy Oprych" :)). Uchechałem się nieźle. Jeśli już to w grze są raczej kręgi - ale szyjne. Połamane. Ale takie tłumaczenie nie podoba mi się. Zatem idźmy dalej: "Blood" to symulacja szpitala, "Quake" - pracy sejsmologów, a "Return to Castle Wolfenstein" opowiada o pracy przewodnika wycieczek po Wilczym Kamieniu. A James Bond? Zgroza! ("Bond" to m.in. kość, węzeł, kłębek sznurka, pakiet akcji). Jestem Węzeł. Kubuś Węzeł. Wow! PS W przyszłości zamieścimy np. symulację nieuczciwego grabarza? (Tomb Raider!)

Ludzie i Britneye

Nazywam się Ewa, ale wszyscy mówią mi Britney. (...) Fakt, jestem trochę do niej podobna i ubieram się podobnie, ale nie o tym chciałam pisać. Otóż mam dosyć listów dziewczyn, które się przechwalają swoją wiedzą o komputerach. Uważam, że nigdy nie dorównają chłopakom. Widać to idealnie na moim przykładzie i kilku moich koleżanek.(...) Umiemy tylko włączyć te maszyny i wykonywać na nich proste czynności, np. rysować w Paintbruschu i pisać we "Wricie". (...)

Korekta w tym momencie chciała (nie wiedzieć czemu) uciec z redakcji. Z krzykiem rozpaczy.

A tak w ogóle to jesteście okrutni i bezlitośni. Obrażacie waszych czytelników, ich opinie i pytania (radzę się nawrócić), a przecież każdy ma prawo do was napisać i nie zostać wyśmianym.

Każdy ma prawo do nas napisać, faktem jest. I jeśli tylko nie będzie pisał ewidentnych bredni, to nic mu nie będzie. Sama się o tym kiedyś przekonasz.

To naprawdę niemiłe i nieprzyjemne. W końcu to dzięki nam istniejecie - my czytamy ten magazyn i my za niego płacimy.

A my go robimy. And so what? Bez urazy, ale sam fakt, że za niego płacicie nie znaczy, że będę całował was po nogach i nie tylko. (No, może w przypadku starszych dziewczyn nie będę tak ortodoksyjny...:P) Płacicie - owszem. Ale TYLKO za prawo do korzystania z naszej pracy (tj. czytania napisanych przez nas tekstów itd.). A ja przecież nie zabraniam wam czytać AR.

Krytykujecie też piratów, a przecież na oryginalnej płycie również są wirusy i nie działają tak jak powinny.

Jeśli wirusy nie działają tak jak trzeba, to należy się tylko cieszyć. :)

Wy też, w pewnym sensie, jesteście piratami, bo płyty dodawane do tego czasopisma nie mają chologramów.

Nie tylko nie mają Chologramów, ale także hologramów (to coś jak "chologram" tylko dodatkowo z cicha skwierczy po naciśnięciu) i "chomologacji". A nawet nie zawierają "hloru". Tak, masz rację - po tym właśnie poznać piratów i ich wyroby.

(...) Fajnie by było, gdybyście odpisali lub opublikowali mój list bez żadnego komentarza, bo jest to obrażające i poniżające.

OK - zatem: no comments!

PS Odpowiedzcie na moje pytania i spełnijcie moje prośby.

EWA zwana Britney

Eeee...wooo! Czyli tak: mamy odpowiedzieć na twoje pytania, a jednocześnie spełnić prośby, czyli m.in. NIE zamieszczać żadnych komentarzy! (Więc i odpowiedzi na twoje pytania!) Aha. Tak. Ten. Ehm. Przyznaję, niezłą xywkę masz! (Zresztą i tak jakoś mi się wydaje, że to jakaś sprytna podpucha. Nie wiem, ja po prostu podświadomie wierzę we wrodzoną inteligencję kobiet...) PS Blondyńka?

Na listy britnejowali

Smuggler "Dżast Łan (Zboża)"
& Mr "pLejnawszystko-boj" Jedi

Tipsy

4X4 Evo 2
Rozpocznij wyścig i wpisz: **goldfinger**. Powinieneś usłyszeć klakson. Wtedy wpisz: **givememoneyordie** - dostaniesz milion baksów.

Aliens vs Predator 2
•Pierwszy sposób
Otwórz **chat-window** i wpisz:
UWAGA: w miejsce _ wstawcie JEDNĄ spację!!! (Jeśli nie działa, możecie spróbować wstawić dodatkowo symbole " na początku i końcu cheata, czyli np. "SPAC]Ampcanthurtme".)
_mpcanthurtme - niewidzialność
_mpschuckit - wszelka broń i amunicja

•Inna metoda
W czasie gry naciśnij **[Enter]**, a potem spację, wpisz kod, **[Enter]**.



mpcanthurtme - God mode on/off
mpschuckit - amunicja i broń
mpsmithy - pełen pancerz
mpkohler - max. amunicja
mpstockpile - jw.
mpbeamme - restart levelu z wyjściową kondycją
mpsixthsense - przenikanie przez obiekty on/off
mpicu - TPP on/off (w TPP nie widzisz HUD-a!)
mptachometer - info o szybkości on/off

Kody o nieustalonym działaniu: mpdoctordoctor; mpbunker; mpreloadbutes; mpmorph; mptriggers; mpmph; mpmillertime; mpxfiles; mpconfig; mpdeathtoall.

Casino Tycoon
W katalogu **Casino Tycoon\\Data\\Objects** znajdź plik **Globals.ini** i edytuj go. Znajdź linię:

StartingCashEasy = 20000.0 // starting cash for novice level : 20000.0

Zmień ją na: **StartingCashEasy = 9990000.0 // starting cash for novice level : 9990000.0**

I masz więcej kasy. W podobny sposób możesz poprawiać inne parametry gry.

Codename: Outbreak
Naciśnij [~], żeby wywołać konsolę. Wpisz teraz: **xenux**. Dostaniesz środki wzmacniające.

Deadly Dozen
Nciśnij **[Pause/Break]** i wpisz: **cheatcheat** - jeśli zrobiłeś wszystko OK, na chwilkę pojawi się napis "cheats enabled". Teraz możesz wpisywać:
ammo - nieskończona amunicja
godmode - godmode
fly - latamy
invis - wróg nas nie widzi
winmission - wygrywamy!
losemission - przegrywamy
stats - statystyki
ac919 - godmode, amunicja, latanie
hitlermode - wrogowie nie giną

Empire Earth
W czasie gry naciśnij **[Enter]**, wpisz kod, **[Enter]**.
my name is methos - wszystkie surowce i odsłonięta mapa
atm - +1000 kasy
you said wood - +1000 drewna
rock&roll - +1000 kamieni
creatine - +1000 żelaza
asus drivers - odkrywa mapę
somebody set up us the bomb - wygrałeś!
ahhhcool - przegrałeś!
display cheat - lista cheatów
the big dig - tracisz wszystkie surowce
boston rent - tracisz całe złoto
uh, smoke? - tracisz całe drewno
headshot - usuwasz obiekty z mapy

Kody o nieznanym działaniu: **slimfast; mind your own business; i have the power; coffee train; friendly skies; girlyman; columbus**.

Ethelodrs
Naciśnij [~], by otworzyć konsolę, wpisz: EtherRevelation i naciśnij **[Enter]**.

1. Adventure-mode codes
open_fog - czyści mapę z "fog of war"
hide_fog - przywraca fog of war
lose - przegrywasz misję
win - wygrywasz!
save - quick save
load - quick load
player - info o graczu



give all - dostajesz po 15 jednostek wszystkich (poza ether!) surowców
view resources - widzisz złoża surowców

2. Combat-mode codes
lose - przegrywasz bitwę
win - wygrywasz bitwę
view_hand - widzisz rękę wroga
hide_hand - ukrywasz rękę wroga
swap - zamieniaisz się miejscami z wrogiem
view army - info o twojej armii
view hand - info o twojej ręce
view spells - widzisz dostępne czary i kreatury w postaci 4-literowych kodów
add spell <kod > - dostajesz czar o danym kodzie (np. add spell TIWR)
add creature <kod > - dostajesz potwora o danym kodzie
change health <wartość> - zmieniasz energię gracza na daną wartość (np. change health 100)
change mana <wartość> - jw., ale wpływa na manę
change enemy <co> <ile> - modyfikuje parametry wroga, np. change enemy health 1

Ghost Recon
Naciśnij **[Enter]** na klawiaturze numerycznej, by włączyć konsolę, i wpisz:
Superman - God Mode dla zaznaczonego żołnierza
TeamSuperman - God Mode dla drużyny
Shadow - niewidzialność
TeamShadow - zespołowa niewidzialność
ammo - nieskończona amunicja
refill - uzupełnia inventory
autowin - wygrałeś!
chickenrun - he, he, he, niezłe :)
god - a to też niezłe, ale w inny sposób...

Harry Potter and the Sorcerer's Stone
Wpisz podczas gry (wymaga to pewnej praktyki, istotne jest bowiem wpisywanie dużych liter w odpowiednich miejscach).
HarryDebugModeOn - włącza debug mode (*) (naciśnij F7, by zeń wyjść)
HarryGetsFullHealth - przywraca energię
HarrySuperJump - superskok
HarryNormalJump - duży skok
HarryTriggerCheat - ?
HarryKoresh - ?
HarrySuperKoresh - ?
HarryKorWalk - ?
(*) - w tym trybie możesz wybrać sobie level gry, na którym chcesz być.

Myth 3: The Wolf Age
Podczas gry naciskaj kombinacje klawiszy:
[Ctrl] + [Alt] + [NumPad +] - wygrałeś!
[Ctrl] + [Alt] + [NumPad -] - przegrałeś!

New York Race
Wpisz to zamiast imion graczy:
NIKITA - dostęp do bonusowego wozu
BIGWOLF - dostępne wszystkie pojazdy w Beginner Mode
OELITA - dostępne wszystkie pojazdy w Pro Mode
POOLWOOL - dostępne wszystkie pojazdy w Expert Mode
YXINYEDO - dostępne wszystkie trasy itd.
SHALEA - nieskończona energia

Rally Championship Extreme
W głównym menu wpisz: **cheating homer**. W efekcie masz dostęp do wszystkich wozów i tras w grze.

Rally Trophy
•Aktywizacja cheatów
Wpisz się w grze (na starcie) jako **KALJAKOPPA**. Daje to expert mode, wszystkie trasy i wozy.

Star Trek: Armada 2
•Naciśnij **[Enter]**, wpisz: **showmethemoney** - dostaniesz 2000 dilithium.
•Edytuj plik **RTS_CFG.H**. Odnajdź linię **// // DIFFICULTY SETTINGS // //** i wstaw odpowiedni parametr od 0 (statki nie ulegają uszkodzeniom) poprzez 0.5 (lekkie uszkodzenia) po 2.0 (ciężkie uszkodzenia).

Return to Castle Wolfenstein
Aby zaktywizować cheaty, wpisz w linii komend **+set sv_cheats 1**. Uruchom grę. Naciśnij **[~]**, by zaktywzować konsolę. Wpisz:
/god - godmode



/notarget - wrogowie nie są agresywni
/noclip - przenikanie przez ściany
/give all - wszelka broń i amunicja
/give armor - pancerz
/give health - energia
/give stamina - wytrzymałość
/nofatigue - nieskończona wytrzymałość
/mapname - wyświetla nazwę danej mapy
/dir maps - wyświetla nazwy wszystkich map
/spdevmap ### - skok na mapę o nazwie ###

Star Wars Galactic Battlegrounds
Naciśnij **[Enter]** i wpisz:
SIMONSAYS - hm, no wiecie, mordować Ewoki?
FORCESIGHT - brak fog of war
FORCEEXPLORE - odkrywa mapę
FORCEBUILD - szybkie budowanie
FORCEORE - +1000 Ore
FORCECARBON - +1000 Carbon
FORCENOVA - +1000 Nova
FORCEFOOD - +1000 Food
DARKSIDE8 - zabija gracza nr 8
DARKSIDE7 - zabija gracza nr 7
DARKSIDE6 - zabija gracza nr 6
DARKSIDE5 - zabija gracza nr 5
DARKSIDE4 - zabija gracza nr 4
DARKSIDE3 - zabija gracza nr 3
DARKSIDE2 - zabija gracza nr 2
DARKSIDE1 - zabija gracza nr 1
TARKIN - wykańcza wszystkich wrogów
SKYWALKER - wygrałeś!
SCARYNEIGHBOR - ???

WESOŁYCH ŚWIĄT ŻYCZY EXE

FAJNA SERIA tylko 19.90


Matma I-IV | Samouczek Corel Draw | Słownik Matematyczny



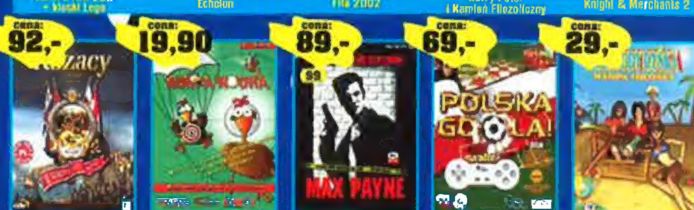
Agent Gliniarz | Championship Manager 2001/02 + polska liga | Cywilizacja 2 Próba Czasu | Diablo + Diablo 2 PL + dodatek Pan Zniszczenia | Duke Nukem Forever


Crazy English | 3 w 1 (Aulka+DarkMoon+Mr.Tomato) | J.B. | Polanie | Przeklęta Ziemia



Earth 2150 2CD + [illegible] | Echelon | Fifa 2002 | Harry Poter i Kamień Filozoficzny | Knight & Merchants 2


Kajko i Kokosz w Krainie Borostworów | Skaut Kwatermaster | Target | Seven Kingdoms | Rage of Mages 2



Kozacy | Kurka Wodna | Max Payne | Polska Gola + joypad | [illegible]


Wargasm | Tonic Trouble | Shadow Company | Unreal | Death Kartz



Red Alert 2 | Wiem Wszystko Język Polski | Wiggles | Multimedialny Kurs Corel Draw - [illegible] | Kot w butach

GRY

Ace Ventura PL + podkładka pod mysz 49,-
Agharta 2CD PL 25,-
Arcanum 4CD PL 129,-
Bijatyki 25,-
Colin McRae PL 19,9
Commandos 2 126,-
Diablo + Hellfire PL 49,-
Diablo 2: Pan Zniszczenia PL 76,-
Dżdżownica Jim 3D PL (breloczek gratis) 49,-
Earth 2140 + misja PL 19,9
Emergency PL 19,9
Fallout Tactics 6CD PL (zawiera Fallout i Fallout 2) 96,-
Głupki z Kosmosu 4CD PL 49,-
Gry bez Przemocy 2 25,-
Gry dla 3dfx 25,-
Gry karciane część 1 i 2 ....po 25,- każda
Gry z głową (logiczne) 25,-
GTA 2 PL 69,-
Half Life Generacja 99,-
Heroes of Might & Magic 4 PL 96,-
Jack Orlando PL 19,9
Jagged Alliance 2 PL 25,-
JazzJack Rabbit PL 49,-
Knight & Merchants PL 19,9
Kolekcja gier FPP 25,-
Kolekcja gier strategicznych 25,-
Midnight Racing PL 19,9
Myst 3: Exile PL 96,-
Na Kłopoty Pantera +koszulka gratis PL 76,-
Operation Flashpoint PL 96,-
Piłka nożna 25,-
Pizza Syndicate PL 19,9
Przeklęta Ziemia PL 19,9
Quake 3 Arena 99,-
Rage of Mages PL 19,9
Red Faction 2CD PL 49,-
Rzeźnia czyli krwawe gierki 25,-
Schizm 5CD lub DVD PL 96,-
Settlers Ultimate Collection (S1+S2gold+S3gold+S4=5CD) PL 156,-
Silent Hunter 49,-
Sims Total 3CD PL 149,-
StarCraft + BroodWars 2CD PL 49,-
Sudden Strike Forever PL (dodatek do SS) 79,-
Symulatory lotów 25,-
Szachy PL 19,9
Taxi Driver PL 29,9
Tipsomaniak 3 25,-
Tooncar PL 19,9
Warcaby PL 49,-
Warcraft 2 + Battlenet PL 49,-
Worms World Party PL + koszulka 76,-
Wyspa 7 Skarbów PL 19,9

MUZYKA

Ambient Dub 25,-
Dance 25,-
Future Wavy 25,-
Hard House Electro 25,-
Hip Hop 25,-
Hip Hop 2 25,-
Klimatyczne brzmienia 25,-
Magix Live Act DJ 65,-
Midi Power 25,-
Magix Music Maker Generation 6 3CD PL 49,-
Minimal Techno Trance 25,-
Music party system 25,-
Programy muzyczne 25,-
Techno power 25,-
Wavy dla wymagających 25,-
Zakręcone rytmy i tapety muzyczne 25,-

DLA DZIECI

ABC z Raksiem 59,-
Akimbo - Mistrz Kung-Fu 59,-
Alicja w Krainie Czarów 49,-
Bolek i Lolek na Tropie Zaginionej Ortografii 49,-
Dookoła Polski 49,-
Eduliczek 25,-
Encyklopedia dla Dzieci 96,-
Encyklopedia Zwierzaki 25,-
Hugo 79,-
Kajko i Kokosz w Krainie Borostworów PL 19,9
Kapitan Pazur 55,-
Klik Uczy Liczyć 49,-
Koziołek Matołek idzie do szkoły 49,-
LangMaster Zak's Wordgames 49,-
Legoland 96,-
Lew Leon 19,90
Lemax 49,-
Lemax 49,-
Mały Prymus 19,9
Przygody Prosiaczka Kwika 59,-
Pszczółka Maja: Wielka Burza 49,-
Pokemon Print Studio 79,-
Ronja Córka Zbójnika 69,-
Rayman uczy angielskiego 69,-
Rayman 2 39,-
Smerfy: Wielki Festyn 69,-
Smokuś 19,90
Sonic 3D 49,-
Wielki Turniej Smoka Wawelskiego 59,-
Tell Me More Kids 99,-
Zima Muminków 69,-

INNE CIEKAWE

10.000 klipartów 25,-
AntiVirenKit 10 19,9
Beksiński - Multimedialna Galeria 59,-
Biblioteka fontów 25,-
Domy Jednorodzinne - katalog 300 projektów 25,-
EduRom - J.polski, matematyka, fizyka, geografia, przyroda, biologia, chemia, historia (szkoła podstawowa i gimnazjum) ....99,- za szt.
Eksplozja kolorowych klipartów 25,-
Encyklopedia Powszechna Fogra 2002 (3CD) 96,-
Encyklopedia PWN 2CD 69,-
English Translator 2.0 289,-
Euro++ Millenium 1-3 Pack Angielski 395,-
Galeria Klipartów 25,-
Historia Gimnazjum 49,-
Historia kina wg J. Szymańskiego 69,-
Historia przed Maturą 59,-
Karkonosze (przewodnik po górach) 49,-
Literatura przed Maturą 59,-
Matematyk (szk.podst.,gimnazjum) 59,-
Najlepsze kliparty 25,-
Norton Antyvirus 2002 PL 349,-
Ortografia (słownik + dyktanda) 75,-
Polskie Fonty zestaw 1 (104 kroje czcionek) 59,-
Polskie Fonty zestaw 1+2 (208 krojów czcionek) 99,-
Polskie Fonty zestaw 2 (104 kroje czcionek) 59,-
Profesor Henry 2001 2CD 79,-
Profesor Klaus 2001 2CD 79,-
Skarbnik - twój budżet domowy 96,-
Starożytne Cywilizacje 25,-
Tłumacz Języka Francuskiego 169,-
Tłumacz Języka Niemieckiego 169,-
Wiem Wszystko Język Polski 99,-

Filmy (30 tytułów) m.in.:

Aligator 19,9
Asterix i Obelix kontra Cezar 19,9
Chłopaki Nie Płaczą 19,9
Gra o Honor 19,9
Goście, Goście 2 19,9
Doberman 19,9
Kingsajz 19,9
Legionista 19,9
Misja 19,9
Miś 19,9
Rejs 19,9
Seksmisja 19,9
Sztos 19,9

MANGA DLA DOROSŁYCH

Kiss XXX Collection 35,-
Manga XXX Collections 35,-
Manga 3D 35,-
Manga Balanga 35,-
Manga Power 35,-

DOZWOLONE OD LAT 18-tu!

PŁYTY EROTYCZNE

DOZWOLONE OD LAT 18-tu!

Archiwa XXX 25,-
Bzykanie na ekranie 2001 25,-
Figlarne Filmiki cz.1,2,3, 4, 5, 6 każda po 25,-
Filmy erotyczne DVD (100 tytułów - polskie napisy) 119,-
Gorąca 30-tka (Figlarne filmiki 1,2,3) 65,-
Gry hazardowe i erotyczne 25,-
Made in Sexland 1,2,3 każda po 25,-
Moje Sex Pstryki 25,-
Proncisław 2 (gra zręcznościowa) 29,-
Sex 4u część 3 25,-
Sex filmy MPEG 25,-
Eksplozja sexu 25,-
Sex z klasera konesera 1,2,3 każda po 25,-
Sexomaniak 25,-
Strip Puzzle 35,-
Striptease PL 49,-
Zestaw konesera (Sex z klasera 1,2,3) 65,-

Posiadamy w sprzedaży także joypady i joystiki - oferta na życzenie.

Zadzwoń po bezpłatny katalog







Jak zamawiać wybrane artykuły?

DZWOŃ: od godz. 8.00 do 16.00 (071) 3537002, od 10.00 do 21.00 (071) 3110358,
FAKSUJ: (071) 3537010, **PISZ na adres:** EXE, Skr. poczt. 63, 53-650 Wrocław 57,
INTERNET: www.exe.com.pl exe@exe.com.pl
SKLEP FIRMOWY: Centrum Bielany Wrocławskie, Galaktyka EXE, ul. Czekoladowa 9, sklep nr 260, Wrocław,
BIURO HANDLOWE: EXE, ul. Kolista 8, 54-152 Wrocław.

Ceny zawierają podatek VAT. Stałe koszty przesyłki 6.90 zł. Płatne przy odbiorze.